ŠEST HRATELNÝCH DEM NA CD: SHEEP, DOG 'N' WOLF • PIPE MANIA • METAL GEAR SOLID • TWISTED METAL • SOUL REAVER • WWF SMACKDOWN

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 39

EXKLUZIVNÍ RECENZE

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

JE TO TONY HAWK'S NA KOLE! PRVNÍ HODNOCENÍ UVNITŘ!



EXKLUZIVNĚ! SKVĚLÉ NOVÉ PS1 HRY!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Kolečkový nářez je zpět! Úžasné novinky Přímo od zdroje - čtěte poprvé v PSM!



SPIDER-MAN 2

Superpokračování míří na PS1 - první novinky a obrázky, ze kterých vám bude mrazit v zádech.

BLACK & WHITE

Zahrajte si na boha, bojujte s monstry a nechte se uctívat. To vše a ještě mnohem více v našem velkolepém preview!

PRVNÍ RECENZE!

ALONE IN THE DARK 4

NEJDĚSIVĚJŠÍ HRA ROKU JE PLNÁ TERORU A ZÁBAVY!

BOMBA!

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

Superhrdinové se vrací v efektní mlátičce. Odhalujeme první obrázky a informace!

Cena 230,- Kč Červen 2001

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643

PLUS! DAVID BECKHAM MÍŘÍ NA PS1 ■ MEGAMAN X5 ■ DAVE MIRRA BMX REMIX ■ REPORTÁŽE Z TOKIO GAME SHOW & E3 ■ HODNOCENÍ PERIFERIÍ PRO PS1 ■ 14 STRAN PRO PS2 ■ THE ITALIAN JOB

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský, Lukáš Danihelka

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 0605/566 525 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)
tel.: 02/8387 1637

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@omegagroup.cz

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
19 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč

ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald

Future PUBLISHING

úvodní slovo...



V několika posledních úvodnících jsem vám sliboval obchody plné nových PS1 her. V redakci jsme věděli o celé řadě konkrétních chystaných prvotřídních titulů, ale vzhledem k roubíku nasazenému jejich vydavateli jsme o nich nemohli mluvit. Až doteď.

Tento měsíc exkluzivně odhalujeme *Spider-Man 2, Tony Hawk's 3* a *X-Men Mutant Academy*. Více o nich na straně 8, ale není to zdaleka vše - David Beckham se dočká své vlastní fotbalové hry, ještě letos nás čeká *Syphon Filter 3, FIFA 2001, The Italian Job, Black & White* a nová verze *Who Wants To Be A Millionaire?* (podle zatím VELMI neoficiálních zpráv je dokonce v přípravě i česká verze). Ale tady to zdaleka nekončí - nějaké to šokující odhalení jsme si museli nechat i na příští měsíc a třeba se konečně dočkáte odkrytí oné často diskutované sestavy her od Segy (co takhle *Sonic The Hedgehog, Virtua Fighter* nebo *Sega Rally*?). Rok 2001 je pro PS1 jednoduše dalším hvězdným rokem.

Ale to není vše. Mění se i PlayStation Magazín. Posledních pár měsíců jsme pracovali na novém designu a příští měsíc vám předložíme výsledky našeho snažení. Co že je špatného na *PSM*? Vůbec nic - stále můžete čekat upřímnost, odbornost a zábavu, na kterou jste byli zvyklí, navrch vám ale přidáme i řadu novinek, které, jak doufáme, udělají PlayStation Magazín ještě lepším PlayStation Magazínem.

Jednu velkou změnu jsme vám však slíbili už na tento měsíc a najdete ji na CD. Opět ŠEST hratelných demoverzí! Ale ani tady jsme se nezastavili a vy máte konečně jedinečnou příležitost dokázat, že umíte hrát hry lépe než kdokoliv jiný, a ještě navrch vyhrát nějakou tu hodnotnou cenu.

Na viděnou za měsíc.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



Mat Hoffman's Pro BMX 042
Může být právě tohle hra, která vezme *Tony Hawk's* vítr z plachet? Přečtěte si v recenzi...



Tony Hawk's 3 008
Už se s námi rozloučil, ale nakonec se rozhodl ještě jednou vrátit. Jasně, král extrémních sportů se potřetí vrací na PS1!



Spider-Man 2 008
Oblíbený hrdina komiksových příběhů se úspěšně zařádil na PS1 a chystá se to zopakovat. Čtěte exkluzivní novinky!



Black & White 034
Epická hra od proslaveného vývojáře Petera Molyneuxe je odhalena v celé své kráse. Dobrý Bože!



The Italian Job 030
Závodní hra na motivy filmu, který u nás sice nepatří mezi nejslavnější, ale podle kterého nelze udělat špatnou hru.



Alone In The Dark 4 048
Dlouho očekávané pokračování drastického survival hororu konečně vystoupilo ze stínu. Více v recenzi.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín OBSAH

ČÍSLO 39
ČERVEN 2001



strana 020

Periferní vidění

V tématu se noříme do tajuplného světa playstationových ovladačů.



strana 030

The Italian Job

Italský dopisovatel se dělí o své poznatky.

PREPLAYE

Asterix Mega Madness 024
Středověká hříčka, kde si to Asterix a jeho galští kumpáni rozdávají s praky, kušemi a česnekovým dechem.

Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix 026
Že by nová kandidátka na korunu *Mat Hoffman's*, nebo vypadá, spíš jako by se jí na zadní kolo přilepila žvýkačka?

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends 028
Něco jako *Akta-X* pro děti. Likvidujete vetřelce, kteří na sebe berou podobu upírů, duchů a vůbec všech možných strašidel.



26 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX MAXIMUM REMIX



28 ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS AND LEGENDS



24 ASTERIX MEGA MADNESS

TÉMATA

Periferní vidění 020
Tento měsíc se podíváme na nějaké ty vychytávky, kterými se dá vybavit a vylepšit PlayStation. V tomto čísle jsou na programu pady, volanty a podobné blbinky.

The Italian Job 030
Vydáme se do proslulých uliček Turína a prozradíme všechno, co se skrývá v pozadí tohoto malého uměleckého díla plného Mini Cooperů.

Black & White 034
Být dobrý? Být zlý? *PSM* přináší nejnovější informace o této dychtivě očekávané a neustále přetřásané hře.



PERIFERNÍ VIDĚNÍ **STRANA 020**

BLACK & WHITE **STRANA 034**



30 THE ITALIAN JOB



34 BLACK & WHITE

„Peklo ambiciózního titulu."

PLAYTESTY

Mat Hoffman's Pro BMX 042
Je to opravdu *Tony Hawk's* na kolech? V naší masité recenzi se dozvíte, jak si tahle drsná hra vede.

Alone In The Dark 4 048
Nikdy jste neviděli strašidelnější horor - až si zahrajete tohle mistrovské dílo plné hrůzné atmosféry, budete se bát před spaním zhasnout.

Rainbow Six: Rogue Spear 053
Red Storm se s pokračováním *Rainbow Six* znovu snaží udělat díru do konkurence plného žánru akčních adventur. Uspěje?

UEFA Challenge 054
Seznam uchazečů o výsadní postavení *ISS* se stále rozrůstá. Může zahrozit i tahle hra s oficiální licencí FIA?

Casper: Friends Around The World 055
Dětská plošinovka, která si zaslouží pozornost. Nebo snad znáte dětskou plošinovku, která si ji nezaslouží? Otázka je, zda v dobrém, či špatném smyslu...

Disney's Lion King: Simba's Mighty Adventure 055
A další hra s oficiální filmovou licencí. Dosud si málokterá disneyovská hra zasloužila zakoupit, dopadne snad tahle lépe?

Dukes Of Hazzard: Daisy Dukes It Out 056
Tahle hra přetřásá taková důležitá témata, jakými jsou opalování a prsa, a stala se obětí přílišného vzrůstu množství hormonů.

Crazy Taxi (PS2) 088
Klasická arkáda z heren debutuje na PS2 - jak tahle verze vypadá?

Formula One 2001 (PS2) 090
Dovednost, rychlost a nebezpečí jsou hlavními znaky skvělé F1 hry - a proto jsou tak oblíbené.

Tiger Woods PGA Golf Tour 2001 (PS2) 092
V tomhle skvělém golfu vám tlačítka stačit nebudou - chce to i trochu šikovnosti.

Ever Grace (PS2) 092
Nejlepší RPG na PS2? Snad, možná, kdyby...

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu – tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete – abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



strana 034

Black & White

Námětem velkého tématu je nový pokus o božskou hru.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX
STRANA 042



„Až si zahrajete *Tony Hawk's 2* už si nebudete jisti, jestli je *Mat Hoffman's* tak dobrý."





RUBRIKY

Loading 008
Všude ve světě se teď pracuje na skvělých věcech, nechte se informovat, co je nového! *Syphon Filter 3*, *Spider-Man 2*, *Tony Hawks 3* a mnohé další.

Předplatné 029
Přidejte se k nám a nechte si *PSM* donést až pod nos ještě dřív, než se vůbec dostane na stánky. A můžete si rovněž dokoupit starší čísla, která vám chybí ve sbírce.

Soutěž PS1 041
Vyhrajte staré, ale dobré hry *Ape Escape* nebo *MediEvil 2*!

Top Secret 058
Hlubinný průzkum *Legend Of Dragoon* a *The Simpsons Wrestling*. Navrch tradiční Cheater, tentokrát definitivně naposledy!

PlayStation 2 081
Všechny novinky ohledně PlayStation 2 a k tomu pár recenzí a preview. Tentokrát to stojí za to - čekají vás *Jak and Daxter*, *AirBlade*, *Crazy Taxi*, *Formula 1 2001* a mnohé další pecky!

Obsah Disku 071
Víc než jen časopis. Na těchto stránkách se dozvíte proč. Šest hratelných dem, hutná soutěž o hodnotné ceny. Co dodat?

Media Recenze 094
A ještě jednou recenze nejnovějších hudebních a filmových placek. I tato rubrika pro tentokrát vůbec naposledy.

Listárna 096
Kolektivní hlas čtenářů *PSM* vznáší dotazy na kolektivní hlas *PSM*. Jak to dopadá, uvidíte zde. Chcete poznat největšího fandu Crashe Bandicoota?

Game Over 098
Další původní stripy a samozřejmě informace, co se chystá do příštího čísla! A že toho není málo!

Toto CD:

HRATELNÁ DEMA, VIDEOKLIPY A JEŠTĚ DALŠÍ HRATELNÁ DEMA. TO VŠECHNO NA NAŠEM DISKU, DÍKY NĚMUŽ SI MŮŽETE VYZKOUŠET HRY DŘÍVE, NEŽ SI JE KOUPÍTE.

METAL GEAR SOLID — Hratelné
Uspokojte se a proplížte se kolem rádoby Bondů. Intriky, kradmé plížení, lámání vazu... a když jsme u toho, můžete se pokusit vyhrát hodnotné ceny v naší Lize mistrů *PSM*!

SHEEP, DOG 'N' WOLF — Hratelné
Vychutnejte si hru vytvořenou podle klasické pohádky. Ralph se snaží otočit Samovi ovci. Jednoduchá zápletka, ale neskutečně zábavná a humorná hra. Více v demu!

PIPE MANIA 3D — Hratelné
Logická hra, v níž musíte navádět vodu skrz trubky. Není to *Tetris* ani *Bust-A-Move*, ale zábava to je, to si pište!

WWF SMACKDOWN — Hratelné
Vezměte si do parády svého oblíbeného naolejovaného hrdinu a mrskněte soupeřem do rohu ringu. A kdyby to nestačilo, dorazte ho židlí.

TWISTED METAL — Hratelné
Nadupaná vozítka s ohromnými zbraněmi: co více si můžete přát? Zlovolná destrukce je smysl života!

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER — Hratelné
Tak tady najdete i voodoo kouzla. Ale co je podstatnější, jde o nejlepší akční adventuru mimo Lary Croft.

BLACK & WHITE — Videoklip
Možná vůbec nejodvážnější hra, která byla/bude stvořena pro PS1. *Black & White* je další pecka od tvůrců *Populous*.

MORT THE CHICKEN — Videoklip
Vyzkoušejte si tuto plošinovou adventuru, v níž hraje hlavní roli kohout. Není to špatně, viďte!

FINAL FANTASY IX — Videoklip
Pokračování *Final Fantasy VIII*, nejlepší RPG na Zemi a také nejúžasněji vypadající hra na PS1. Zajímá vás to vůbec? Aby ne!

ALONE IN THE DARK 4 — Videoklip
Zhasněte světla, usedněte do pohovky a mrkněte na obrazovku, kde se rozehrává nejděsivější dobrodružství vašeho života.

NALISTUJTE STRANU 71 TEĎ HNED!

HRY, KTERÉ BUDOU KOPÍROVAT KAŽDÝ VÁŠ POHYB.

- Coin-opy reagující na pohyb
- Dřepy a skoky
- Klobouk dolů
- Můžu to zkusit doma?

ZAUJMĚTE POZICI

Zapomeňte na nečinné vysedávání u padů, přímo k vám do obýváku se teď řítí vzrušující interaktivní arkádové hry.

Coin-opy odjakživa žily z faktu, že byly technologicky o několik tříd napřed před domácími konzolami - uhlazenější, rychlejší a elegantnější. Dnešní domácí konverze se však automatům v hernách nejen vyrovnají, ale často je i díky dodatečným vylepšením předčí, a tak byli výrobci nuceni přijít s novými chytřejšími způsoby, jak přilákat hráče zpět do zakouřeného království arkádových heren. K nejosvědčenějším taktikám patří tzv. kabinety, které provádějí věci, které žádná konzola nedokáže.

Perfektním příkladem je *Police 24/7* od Konami. Svět ji poprvé spatřil na letošní výstavě ATEI v londýnském Earls Court a zdánlivě se jedná jen o další střílečku stylu *Time Crisis* - je tu ale jeden zásadní rozdíl: zatímco v *Time Crisis* využíváte k určení toho, jestli chcete jít nebo stát, jednoduchý pedálový systém, *Police 24/7* je první coin-op, který obsahuje technologii snímání pohybu.

Když si náhle potřebujete přidřepnout za zeď, abyste se schovali před nepřátelskou palbou, musíte se skrčit i ve skutečnosti. Nebo když musíte dalšího hnusného zločince pokropit sprškou kulek ze samopalu, abyste mu zabránili v útěku před drsnou rukou zákona, tak to prostě provedete doopravdy. Tato technologie tedy poskytuje ohromné taktické možnosti, můžete se dokonce schovat za otevřené dveře auta a vystřelit okno, abyste se dostali blíž k nepříteli, jehož kulky se odrážejí od karoserie, která vás kryje. Je to jeden z nejpoutavějších a nejinteraktivnějších coin-opů, které kdy existovaly.

Společnosti jako Radica již pracují na hrách reagujících na pohyb pro domácí uživatele, které si můžete zapojit do televize, prozatím však jde jen o primitivní tituly, inspirované baseballem nebo stolním tenisem. Na druhé straně třeba Sony již představila dema s technologií snímání pohybu, takže zřejmě kvalitní domácí konverze tohoto typu her vůbec nejsou tak daleko, jak by se mohlo zdát. ■

Oliver Hurley





JEŠTĚ O KROK DÁL

Z použití technologie snímání pohybu nemusí těžit toliko střílečky. Jen si představte, jak by vylepšila klasické playstationové tituly.

TEKKEN



Místo abyste se snažili borce typu Paula Phoenixe rozsekat na kaši pomocí malého šedého padu, mohli byste ony machrovské pohyby předvádět ve skutečnosti. Jen byste si museli dávat pozor, aby to omylem neodnesla i televize. A představte si režim pro dva.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



Oblečte si své prastaré bílé hadříky a připravte si do pohotovosti dostatek Dobré vody. Díky senzoru pohybu nahoře na vaší obrazovce bude tenisová hra mnohem realističtější - a také mnohem více vyčerpávající.

COOL BOARDERS



Proč se při zdolávání zasněžené sjezdovky pachtit s joypadem? Stačí si stoupnout před televizi a kroutit se ze strany na stranu, čímž ovládáte prkno. *PSM* si ale nějak není jistý, jak zvládnete ony skoky s obraty o 360°.

LOADING

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

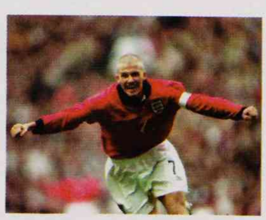
SPIDER-MAN 2
Pavoučí zázrak je opět zde! Není ale jediným hrdinou, který se na PlayStation dočká pokračování.
strana 008



E3 & PS 1
Na výstavě E3 v Los Angeles samozřejmě dominovala PlayStation 2, ale objevilo se i pár nových her pro PSone.
strana 010



REPORTÁŽ Z TOKIA
Ještě před E3 se však konala výstava v Tokiu a my přinášíme rozsáhlou reportáž s novými hrami.
strana 012



DAVID BECKHAM
Novinky o vývoji zbrusu nové fotbalové hry pod záštitou slavného jména velkého fotbalisty.
strana 014



PLUS!
MEGA MAN SE VRACÍ... SOUNDTRACK K *TOMB RAIDER* OD U2... HRY Z JAPONSKA A MNOHEM VÍCE.



„*Spidey 2* si ponechává komiksový vzhled prvního dílu, avšak nebude nijak výrazně spjat s novým filmem."

PLÁNY ACTIVISION

SPIDEY A TONY HLÁSÍ NÁVRAT

PRO PS1 SE CHYSTAJÍ DALŠÍ BOHATÉ VÁNOCE.

Poté, co se EA opět vrátili k podpoře PS1 a oznámili vydání *FIFA* a *Madden 2002*, pozvali si Activision do svého hlavního sídla v Kalifornii zástupce *PSM* a předvedli nám další pokračování. Ještě letos se Evropa dočká her *Tony Hawk's Pro Skater 3* a *Spider-Man 2 Enter Electro*.

Americká společnost se navíc chystá vydat také pokračování své bojovky inspirované komiksovou sérií *X-Men Mutant Academy*. Dále Activision získali závodní hru vytvořenou týmem Fox Interactive *World's Scariest Police Chaces*.

Nejvýznamnějším titulem je ale v celé nabídce bezesporu *Tony Hawk's 3*. Příznivci série se mohou radovat, protože tenhle skvělý, na extrémní sporty zaměřený titul bude mít plnohodnotné pokračování. Zvěsti, které se objevily začátkem letošního roku, hovořily pouze o rozšiřujícím balíku, teď už je ale přes tajnůstkářství Activision jasné, že se bude PS1 moci pochlubit dalším pokračováním nové generace.

Předlohou by této hře měla být PS2 verze a jednotlivé úrovně budou odrážet své protějšky z titulu pro novější typ konzoly. To bude znamenat ohromný posun od finančně orientovaného systému *TH2* a také mnohem interaktivnější přístup. Budete se moci vyřádit ve více disciplinách, budete bruslit, ohromovat domorodce v zasněžené kanadské úrovni a způsobíte zemětřesení v L.A. Activision slibují, že nezapomenou ani na Evropu.

K dalším PS2 prvkům, které by se měly ve hře na PS1 objevit, patří nový měřič rovnováhy při grindech a nový „zpátečkový" pohyb, jenž vám umožní ustát ještě masitější triky a spřádat ještě krkolomnější kombinace a získat tak vyšší bodové hodnocení. Budete tedy zřejmě moci předvádět přirozené kombinace, a ne jenom spojovat dohromady jednotlivé pohyby. Navíc jsou k dispozici i ženské postavy.

Další velká hitovka Activision vychází z původního enginu *Spidey 1* od Neversoft - nové pokračování *Spider-Man 2 Enter Electro* z dílny Vicarious Visions ale nasměrovalo sérii na zcela novou











Schematické ovládání: v *X-Men Mutant Academy 2* vás čeká spousta nových kreslených postav.

cestu. Přes všechna tvrzení producenta Todda Jeffersona, že jde o „skrz naskrz odlišnou hru", si *Spidey 2* ponechává komiksový vzhled prvního dílu, na rozdíl od chystané PS2 verze (což bude 3D akční adventura) však nebude nijak výrazně spjat s novým filmem. K několika známým prvkům, které se objeví i zde, patří Spidey Dome, pavučinové útoky a Daily Bulge.

Hra se pyšní spoustou skvělých vychytávek a chybět nebude ani moře komiksových časopisů rozházených všude možně po chytře sestavených úrovních. Hlavním cílem je co nejvíc rozšířit *Spider-Man*ův svět.

Všichni nepřátelé z prvního dílu stále bručí ve vězení, takže se můžete těšit na nové zlosyny, na nichž si můžete prověřit kuráž. Náš hrdina očividně posiloval a teď se se svou nadělanější postavou bude víc promenádovat po zemi a plnit všední povinnosti superhrdiny, jako je třeba likvidace hořících aut.

V úrovni, kterou jsme si mohli prohlédnout, Spideyho obklíčí v zapadlé postranní uličce banda maníků typu Duke Nukema. Náš hrdina si s pomocí nové schopnosti střel vzduch-země, což je prvek, o němž Jefferson prohlašuje, že ho chtěl začlenit už do původní hry, proklestí cestu do bezpečí. Více informací o postavách a zvratech hratelnosti vám přineseme příští měsíc.

Na zářijové vydání se také připravuje pokračování průměrné bojovky (*PSM31 5/10*) *X-Men Mutant Academy 2*, v níž ovládáte skupinu kreslených hrdinů s nadpřirozenými schopnostmi. Největší část původní hry zabíral tréninkový režim, k jehož dokončení jste potřebovali moře času. „Trochu jsme to předělali," říká producent Chris Astillero a dodává, „místo tří minut vám teď na dokončení úrovně stačí jedna, a přesto se o postavě dozvíte všechno, co je potřeba."

Hra vychází z prvního dílu. Deset postav a arén je doplněno o šest nových borců a míst. Teď se můžete pustit do souboje s Nightcrawlerem, Havocem, Forgem, Roguem a dvěma skrytými postavami. A vaše snažení se kromě dvou skrytých oblastí může odehrávat v Magneto's Base, v kostele, v Irsku a také v zajímavějším Xavier's Mansion.

O nové prvky, jako je tlačítko pro rychlé vzlétnutí a tři vzdušná komba byla obohacena i hratelnost.

Další novinky příští měsíc. Těšte se. ■ **LH**

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Během našeho výletu do L.A. nás čekalo jedno velké překvapení. Představitelé Activision na nás totiž vyrukovali s hrou vytvořenou podle televizní show vysílané na britském kanálu Sky One s názvem *World's Scariest Police Chases*. V České republice pořad není vysílán.

O dabing se postaral šerif pořadu John Burnell a hra vám dá zpočátku na výběr jedno ze čtyř základních policejních aut, v němž pak honíte blázny, členy gangů a s pomocí různých zbraní se snažíte zadržet podezřelé. Celá věc až znepokojivě přesně připomíná skutečnost a zdá se, že to bude skvělá zábava.

První čtyři mise se odehrávají v Akademii, kde se učíte střílet, řídit a zatýkat podezřelé. Pátá mise vás vyšle do ulic, kde se snažíte dostat před soud opilého řidiče.

Brzy vám přineseme novinky o misích a mechanismu celé hry. Pozor: bude to šok.



Zvoní alarm: šance odhalit ilegální činy.

UNDER COVER

HODNĚ KOVOVÁ

Přestože se pro PS1 připravuje několik kvalitních titulů (viz vlevo), spousta špičkových her vydávaných v Japonsku a USA se do Evropy nikdy nedostane.

Na seznam her, které *PSM* řadí do kolonky „chceme je u nás, a to hned", teď přibyla další položka s názvem *Metal Slug X*. Jde o vylepšenou verzi *Metal Slug 2*, s níž jsme se naposled setkali na dnes již mrtvé Neo Geo, a jedná se o první pokus této scrollovací střílečky o proniknutí na PlayStation.

Podle několika málo recenzí, které se objevily ve Spojených státech, to vypadá, že *Metal Slug X* nehodlá promarnit ani kousek ze svého bohatého dědictví - arkádový originál je jednoznačně řazen mezi klasiku a Neo Geo verze byla božská.



Solidní kov: *Metal Slug X* se již stal hitem v USA a doufejme, že dočkáme i vydání v Evropě.

BOJ ZÁKONA

Problém, který představuje černý trh s videohrami, stojí ročně herní průmysl téměř 200 milionů korun, na každou legitimně prodanou kopii připadá deset pirátských.

Kromě toho nejhorší vězni ve Velké Británii dostávají konzoly PS1, aby si na nich hráli a nechali svých vylomenin. Zatímco tamní bulvární deník *The Sun* vykřikoval něco o 120 librách za konzolu (kde tihle lidé nakupují, když i u nás je PSone levnější), my si myslíme, že to může jedině prospět - dokud si ti vrazi a násilníci nezačnou pořizovat pirátské kopie her...

KOUPĚ AKCIÍ

Máte nějakého oblíbeného vydavatele? Vždycky se vám líbily hry od EA? Nebo od THQ? Nebo od Activision? Tak teď si můžete vsadit na prospívání svého oblíbence a vložit peníze do jeho akcií. Pokud byste si loni koupili podíly v EA, THQ nebo Activision, docela slušně byste vydělali, protože hodnota jejich akcií na americké burze stoupla o 50%, 48% a 31%.

Akcie však dokáží nejen stoupat, ale i klesat a investice do Eidosu ve Spojeném království, 3DO ve Státech a Infogrames a Ubi Soft ve Francii by vás připravily o víc než pouhé kapesné.






REPORTÁŽ

NOVINKY Z E3

POČET NOVÝCH TITULŮ PRO PS1 KLESÁ, ALE STÁLE JSOU V PŘÍPRAVĚ SKVĚLÉ PECKY!

Letošní výstava E3, která se konala v druhé polovině května v Los Angeles, byla jistě v první řadě ve znamení souboje konzol příští generace, tedy PlayStation 2, X-Box a GameCube, ale nechyběly ani tituly na pětiletou PlayStation 1.

Pravda, nebylo jich mnoho. Máme zprávy o tom, že některé firmy chystají tituly, které se na E3 ani neobtěžovaly ohlásit a samotná evropská pobočka Sony připravuje celých 15 titulů pro PSone, takže nemusíte truchlit. A co je mnohem důležitější, měli jsme pocit, že se firmy soustředily právě na souboj konzol příští generace, a i když chystají hodně zajímavé tituly pro PS1, vůbec se neobtěžovaly je prezentovat.

Nejvíce pozornosti směřovalo k druhému dílu *Spider-Mana*, který oproti očekávání není až tak odlišný od úspěšného prvního dílu. Hratelná verze nás přesvědčila, že rozhodně je nač se těšit, více se o této hře dozvíte na straně 8. Dalším velkým hitem byl pochopitelně třetí díl série *Syphon Filter*, který by měl přijít na trh letos na Vánoce. Hratelná verze sice neslibuje příliš velké vylepšení v grafice (ona už dvojka byla dokonalá), ale naznačila, že se můžeme těšit na velká zlepšení v hratelnosti. Opět budete hrát v roli Gaba Logana a Lian Xing, podíváte se do Afghánistánu, Tokia, Panamy a do džungle v Kostarice a kromě hutného story režimu si budete moci zastřílet i proti sobě! Mezi technická vylepšení patří především lepší inteligence. Vyjde před Vánoci, více o hře příští měsíc.

Třetí velký titul představili v Electronic Arts - jmenuje se *Harry Potter And The Sorcerer's Stone* a jde o nefalšovanou adventuru (*Tomb Raider* křížený s plošinovkou). V první řadě nás šokovala grafika, která byla opět o chlup lepší než u her, kde jsme měli grafiku již za dokonalou. Harry Potter je slavný kluk-kouzelník, kterého většina dětí na celém světě zná z knižních příběhů, a podle toho, co jsme hráli, půjde o další špičkový titul. Vyjde v listopadu.

Mezi další zajímavé hry patřil *Twisted Metal: Small Brawl* a Disneyův *Atlantis*. Další hry už nemá význam příliš komentovat, představíme si je v průběhu příštích měsíců v preview a později v recenzích. Na E3 sice z hlediska kvantity příliš titulů nebylo, ale kvalitou nás těch pár přesvědčilo a hlavně se ukázalo, že desítky dalších projektů je zatím pod pokličkou. O těch však ještě mluvit nesmíme. ■




KDO VYHRÁL V PSM 37?

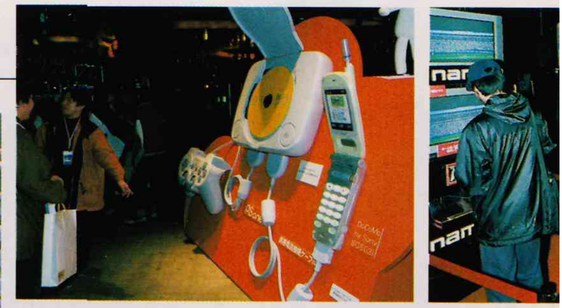
V *PSM37* proběhla soutěž o pistoli G-Con 45 se čtyřmi hrami a dále o devět kousků nové střílečky *Time Crisis Project Titan*. Otázky byly opět primitivní a většina z vás si s nimi s přehledem poradila. Odpověď na první otázku zní Namco (A), *Ghoul Panic* se odehrává na strašidelném zámku (B) a myslivci byli samozřejmě dva, a nikoliv tři, jak se nám pokoušel tvrdit jeden z účastníků *Milionáře* (A). Šťastní výherci:

PISTOLE A ČTYŘI HRY:
Patrik Filek, Říčany u Prahy

TIME CRISIS PROJECT TITAN:
Martin Šebesta, Teplice
Lenka Horová, Káraný
Jakub Šimek, Pardubice
Petr Horák, Brno
Lucie Břízová, Hradec Králové
Tomáš Mareš, Kaznějov
Lumír Šeděnka, Havířov
Daniel Vymyslický, Ždár nad Sázavou
Marek Svatý, Praha

Pozn. výherci demoverze *C-12* svou cenu samozřejmě již dávno obdrželi.

PlayStation Magazín
P.O.BOX 182
170 04 Praha 7





„Výstavě vévodil stánek představující *Final Fantasy X* a řada konzol s její hratelnou demoverzí.“



Hraje se dál: hratelné demoverze byly pro většinu návštěvníků největším lákadlem.

TOKIO GAME SHOW

A OPĚT DALŠÍ VÝSTAVA V TOKIU

PŘES VŠECHNY SLIBY MĚLA PLAYSTATION 1 NA JARNÍ TOKIO GAME SHOW JEN VELMI MALOU EXPOZICI.

Výstřední počasí, náhlý pokles teplot, který do Tokia přinesl dokonce sněžení, měl také za následek relativně malou návštěvnost na letošní jarní Tokio Game Show, přestože výstava byla letos poprvé zpřístupněna i veřejnosti. Mnozí burzovní spekulanti naštěstí dorazili již v pátek odpoledne (takže se zimě vyhnuli), bezpochyby umírajíc nedočkavostí, až si budou moci vyzkoušet jisté RPG. Celé výstavě vévodil stánek Square představující pro PS2 připravovanou *Final Fantasy X* a řada konzol s její hratelnou demoverzí.

A PlayStation 1? Do tištěné brožurky k TGS se musela vloudit nějaká chyba. Psalo se v ní, že 26% titulů z celé výstavy bude pro PS1, v reálu ale byly ukázkové konzoly mezi stánky vývojářů spíše vzácností. To ovšem neznamená, že by o tuto platformu již nebyl zájem: *Super Robot Wars Alpha Gaiden* se během prvního týdne po vydání stala jedničkou v prodejnosti (koupilo se více jak 377.000 kopií) a lehce zvítězila nad *Kessen II* (která zaznamenala jen 99.000 zájemců) i všemi ostatními tituly pro PS2. Problém je v tom, že v současné atmosféře mnohé PS1 hry vznikají jako vedlejší produkt populárních animovaných seriálů nebo mají příliš japonský styl, než aby se dostaly i do zámoří.

Velká pozornost byla na výstavě věnována hraní na mobilních telefonech a telefonům i-mode. Tuto technologii bude očividně využívat i maskot Sony a významná kočičí osobnost, Toro, v příštím titulu od Docodemo Isshou: bohatému stánku Sony vévodila obří konzola PS1, jednotka i-mode a plyšový Toro. Původní hra debutovala v roce 1999 a vyhrála každoročně udílenou cenu Multimedia Award a následujícího roku prodala spolu s dodatkem *Koneko mo Isshou* 1,2 milionu kopií. Víc se toho o i-mode a mobilním hraní se dozvíte v příštím čísle. ■ **AW**





Na šlapky: Pusťte se s nezvyklým ovladačem k *Happy Diet* do boje s kaloriemi.

HONEM SEM

ZLATÉ HŘEBY TGS - HRY, KTERÉ BYCHOM RÁDI VIDĚLI U NÁS.

Monster Farm Jump

■ OD **Tecmo** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



Pokud po sobě stvoření z Monster Farm zrovna neházejí kouzly, jsou na denním pořádku výlety na chůdách.

Celá hra se odehrává ve vzdušných ruinách a hráči se musí v časovém limitu doklopýtat na druhou stranu úrovně, přičemž je nutné vyhnout se všem nástrahám. A to není vůbec snadné, protože cesta je posypaná tzv. „action panels". Některé z nich vás po přistání vystřelí rovnou k cíli, jiné vám třeba zkrátí časový limit, vybouchnou pod vámi nebo vás prostě shodí přes okraj - a funguje to překvapivě spolehlivě. Balík doplňuje ještě režim pro dva hráče a režim editace tratí.

■ **Vydání v Evropě?** Kreslený film se už na Západě vysílá...

Techno BB

■ OD **Konami** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



Hlavní hvězdou téhle logické hry je pando-včela.

Prostředí tvoří jakási šachovnice z barevných políček a úkolem je seřadit čtverečky stejné barvy do řad nebo sloupců alespoň po čtyřech. Umístěte na vybrané políčko znaménko a nechte okolní čtverečky rotovat. Pokud se ale na uvolněná místa vrhne příliš mnoho virů a zablokuje je, hra končí. Skutečnost, že pando-včelu vymyslela místní popová bohyně Mai Kuraki, naznačuje, že titulu bude věnováno hodně pozornosti, ale na to, abyste si hru užili, ji vůbec nemusíte znát - hra je super návyková sama o sobě.

■ **Vydání v Evropě?** Nepravděpodobné.

One Piece Mansion

■ OD **Capcom** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



Tak na úvod: japonské „mansion" (=sídlo) představuje panelák, a ne žádnou bohatě vyhlížející vilu.

Tahle svižná hra, napůl hlavolam a napůl simulátor, vyžaduje, aby manažer (tedy vy) neustále předvídal všemožné situace a doslova žongloval krabičkovitými byty v domě tak, aby uspokojil všechny své podivínské nájemníky. Čidlo v každé kostce ukazuje míru napětí jejího majitele. Například starouškové milující kočky by rozhodně neměli bydlet vedle lidí, kteří nenávidí domácí mazlíčky. Kam byste ale měli ubytovat nepřátelského únosce nebo šíleného vědce?

■ **Vydání v Evropě?** Snad někdy koncem roku.

Afraid Gear Another

■ OD **Idea Factory** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **Červen**



***Armoured Core* se přesunula na PS2 a šílence do mechanických hraček nemohlo potkat nic lepšího, než tahle nová hra.**

Postavte si do posledního šroubečku svého robota, dejte mu hafo výzbroje, přidělte mu ofenzivní a defenzivní vlastnosti a vyšlete ho do bitvy. Při vysoké hodnotě strategického kvocientu se bitvy hrají více méně automaticky, občas je však nutné usměrnit celé dění různými rozkazy. Stejně jako ve všech ostatních hrách tohoto druhu znamená i tady vítězství peníze a peníze znamenají možnost lepšího vybavení.

■ **Vydání v Evropě?** Mizivá šance.

i-mode mo Isshou

■ OD **Sony** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **Květen**



Díky novému kabelu (viz PSM37), kterým lze propojit PS1 s mobilními telefony i-mode, vám teď může život organizovat třeba kreslený kocour Toro.

Pokud si v Docodemo Pocket vyplníte týdenní rozvrh, můžete se těšit, že budete od Tora a ostatních postav dostávat e-maily, kde se budou třeba ptát, jak vám dopadlo rande apod. Budou vám připomínat naplánované schůzky. Toro třeba prohlásí „Chtěl bych jít s vámi!". A konec konců ho s sebou vzít můžete - stačí nenechávat mobil doma.

■ **Vydání v Evropě?** Až se v Evropě rozšíří i-mode...

A CO MÁ JAKO BÝT TOHLE!?!

HRY, KTERÉ SI V JAPONSKU KLIDNĚ MŮŽOU NAVŽDYCKY ZŮSTAT

Yakiniku Houkou

■ OD **Media Entertainment** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



„Jsem 56letý manažer jisté společnosti. Ze všeho nejraději mám peníze a maso. Nenávidím zeleninu!"

Tak tohle je typická charakteristika návštěvníka, kterou jako šéfkuchař v korejské restauraci obdržíte, než nažhavíte gril a pustíte se do uspokojování mlsných jazyků svých tří zákazníků. Pokud vaše lahůdky hostům nechutnají nebo jsou, nedej bože, spálené, máte problém! K tomu si přidejte ještě režim pro dva hráče, kde soutěžíte o nejspokojenějšího zákazníka a vyjde vám typicky bláznivá japonská hra.

Happy Diet

■ OD **Twilight Express** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



Na výstavě byl konečně se vší slávou představen simulátor diety s netradičním „krokovým ovladačem".

Jaký to příjemný zážitek, procházíte se exotickými místy s kupou dětí převlečených do pandích nebo králičích kůží. Všechno sice začíná poněkud obyčejně, typickým panoramatem tokijských ulic, ale když vydržíte, podíváte se do starobylých asijských chrámů, projdete se po Velké čínské zdi a vyšlápnete si i nahoru do hor. Cestu lemují dokonce cukrové ikony představující kalorie, které jste spálili.

Hamster Fighting Game

■ OD **Jorudan** ■ VYDÁNÍ V JAPONSKU **V prodeji**



Někomu, kdo do toho měl co mluvit, se očividně zdálo, že kreslený film, podle nějž je hra udělaná, byl až moc fikaný.

Celý zážitek, který vám tahle „bojová hra", kde proti sobě nastupují všemožné chlupaté potvory, nabídne, je asi stejný, jako byste sledovali dvě peroucí se polygonové koule, v jejichž pohybu abyste lupou hledali alespoň náznaky kung fu. Ponecháme-li stranou absurditu, může tenhle titul zaujmout jedině malé hráče. Doufejme, že se tahle hra do našich končin nikdy nedostane.

UNDER COVER

POKRAČOVÁNÍ NEBUDE.

Pokračování oblíbené WW2 střílečky *Panzert Front* (*PSM38* 9/10) se možná vůbec nedočká vydání v Evropě.

Panzer Front Bis, který se již stal hitem v Japonsku, totiž obsahuje příběhový režim, kde je na vše nazíráno z pohledu Německa - a vydavatelská společnost JVC se obává, že by to mohlo urazit německý jemnocit. A pokud hra nebude vydána v Německu, nemá podle JVC význam hru v Evropě vydávat. Budeme vás dále informovat.



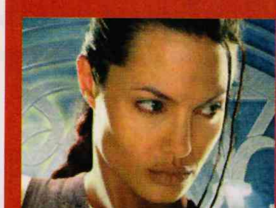
První linie: s pokračováním *Panzera* to vypadá bledě.

NEJEN POUHÉ ČÍSLO

Se současným stavem, kdy užívá každá země svůj nezávislý soubor věkových omezení, není Evropská unie spokojena, a tak by se mohla věková omezení her v Evropě konečně standardizovat - pokud se ovšem vydavatelé a evropské tabulky shodnou na nějakých měřítkách. V České republice dosud žádné oficiální hodnocení není (asi proto, že máme rozumné děti, které se nevraždí).

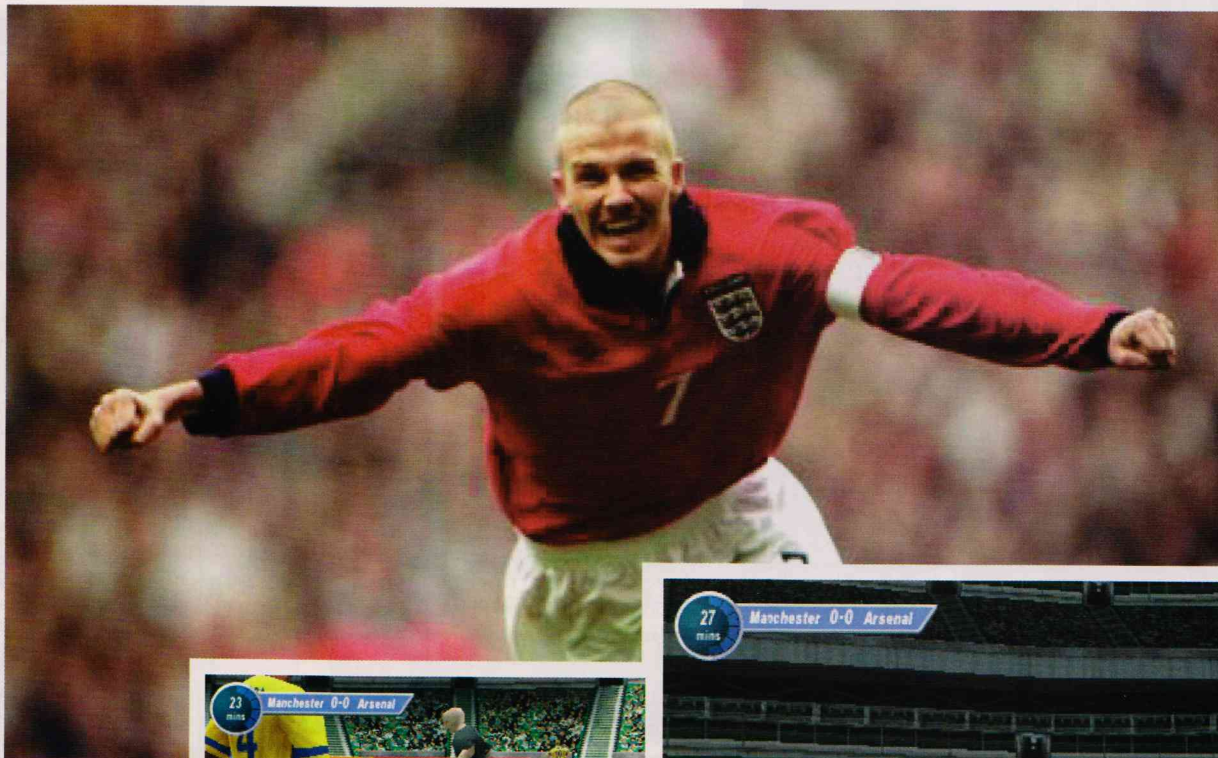
DIGIMON

Konečně jsme se i v České republice dočkali opožděného vydání dávno recenzované hry *Digimon World* (*PSM32* 7/10). Omlouváme se čtenářům, ale chyba nebyla na naší straně - hra vyšla opožděně v celé Evropě.



LARA A U2

(Ne)stárnoucí irští rockeři U2 připravili nahrávky pro soundtrack k *Tomb Raider The Movie*. Ve videoklipu k písni *Elevation* bude účinkovat Angelina Jolie jako slečna Croftová - samozřejmě společně se skupinou. Vydání nahrávky - čtvrté z alba *All That You Can't Leave Behind* - by mělo být načasováno tak, aby veřejnost nažhavilo na film, jež by se měl objevit někdy v létě.



Beckham: tyto první záběry ukazují potenciál *David Beckham's Soccer*. Že by se *ISS Pro Evolution* konečně měla čeho bát?





FOTBALOVÝ SIMULÁTOR

BECKHAM V RAGE

HVĚZDA MANCHESTERU UNITED PODEPSALA SMLOUVU NA NOVOU FOTBALOVOU HRU.

Dřív nebo později se to stát muselo. Anglický kapitán a manžel jedné ze Spice Girls, David Beckham, muž, který má snad všechno, na co si vzpomene, bude mít také svou playstationovou hru.

Rage, vývojářská a vydavatelská společnost série *Striker*, podepsala se záložníkem Manchesteru smlouvu na sérii fotbalových simulátorů, mezi jinými i PS1 titul, který by se měl jmenovat *David Beckham's Soccer*.

Hra bude pracovat s již existujícím enginem *Striker*, což byla první hra Rage a objevila se na PS1 jako *Striker '96* v roce, jo, uhodli jste, 1996 a o pár let později také v podobě *UEFA Striker* (*PSM21* 8/10). V obou případech se jednalo o slušné, i když ne nijak velkolepé fotbalové tituly. V beckhamovskou verzi, která by měla být upravena a updatována, ale vkládáme nemalé naděje. Zvěsti, že hráči budou umět skvěle přihrávat a kopat volné kopy a že budou hrát v závislosti na svém výkonu a schopnostech (např. nebudou umět používat levou nohu) zatím nemůžeme potvrdit.

Co ale potvrdit můžeme, je, že *David Beckham's Soccer* bude mít licenci *FIFA* pro jména skutečných fotbalistů a také pro příslušné ligy a poháry.

Pan Beckham bude s týmem Rage během vývoje hry úzce spolupracovat a společnost doufá, že se tetovaný otec hry do celého procesu také kreativně zapojí.

Do obchodů by se měla *David Beckham's Soccer* dostat někdy v listopadu. Nové podrobnosti se dočtete v dalších číslech *PSM*. ■





Mám to: základem hry bude updatovaná verze enginu Striker, což byl předchozí pokus Rage o zapuzení fotbalového giganta od Konami.









Mega hezká: *Mega Man X5* (právě se na ní pracuje) se bude pyšnit charakteristickým capcomovským stylem animací.

NOVÉ HRY MEGA MAN

MEGA MAN
ZPÁTKY NA SCÉNĚ

CAPCOM CHCE DO KONCE ROKU VYDAT DVĚ NOVÉ HRY *MEGA MAN*.

Malý kultovní hrdina Mega Man si to šine zpátky na PS1 a ve dvou nových adventurách od Capcomu se chystá zachránit svět.

Dlouhá série skrolovacích akčních plošinovek si udělala velké jméno v Japonsku (kde je její hrdina znám jako Rockman) i ve Spojených státech, ale nikdy se vlastně nechytla v Británii. Capcom doufá, že tento trend změní novými hrami *Mega Man X5*, které by měly vyjít v září, a *Mega Man X6*, jež by měla do obchodů dorazit právě včas, aby stihla Vánoce.

Mega Man X5 je adventura v první osobě, v níž si můžete vybrat, jestli chcete hrát jako humanoidní robot a hlavní hrdina Mega Man a nebo jeho kámoš Zero. Hratelnost je časově determinovaná s různým průběhem a zakončeními, která závisejí na tom, jak rychle se vám podaří dokončit úroveň. Zápletka se točí kolem Mega Manových a Zeroových pokusů zachránit svět. Hlavní zlosyn Sigma se rozhodně nehodlá vzdát svých rozkošných plánů bez boje a vyšle proti vám zlé roboty a armádu zmutovaných bossů, kteří vám mají překážet v postupu.

O *Mega Man X6* je toho známo zatím jen velice málo, ale jako u všech her *Mega Man*, budou události jistě navazovat na *X5* a Mega Man spolu se Zeroem budou opět bojovat proti Sigmovým zákeřným plánům.

Za měsíc se můžete těšit na více informací o *Mega Man* a dalších titulech Capcomu. ■

Sedí perfektně: Baterie Interakt pasuje přesně pod PS1.



Energetická bomba: Sady baterií, jako třeba Thrustmaster, znamenají, že PS1 je teď už plně přenosná.

NOVINKY O MINISCREENECH

TESTOVÁNÍ BATERIÍ

DISPLEJ OD SONY JIŽ VELMI BRZY, OHLÁŠENY BYLY DVA NOVÉ SOUBORY BATERIÍ.

Poprask kolem minisceenů pokračuje, Sony upravuje plány a vydání oficiálního monitoru posunula na léto.

Veškeré detaily sice prozatím zůstávají přísně střeženým tajemstvím, ale my máme dobré důvody věřit, že jejich výrobek předčí displeje ostatních společností, které jsou již na trhu (více informací viz *PSM37*) - a to proto, že dobrým zvykem Sony je přicházet s bezkonkurenčně nejlepšími periferiemi.

Prohlášení Sony v tom smyslu, že k oficiálnímu displeji nehodlají vyrábět žádný soubor baterií, samozřejmě výrobce třetí strany od pokusů v tomto směru neodradilo.

Po baculatém balíku baterií od Wild Things (viz *PSM36*) přichází nová, štíhlejší sada od americké firmy Interact a hranatý soubor od Thrustmaster.

Mobile Power One od Interactu je vyroben tak, aby pasoval pod PS1 a soustavu konzola-monitor vydrží na jedno nabití napájet dvě a půl hodiny.

Energymate od Thrustmaster zůstává odděleně od konzoly i monitoru a slibuje dvě hodiny hraní na plný výkon, přičemž pro dobíjení využívá vlastní adaptér PS1.

Energymate by se na trhu měl objevit ještě v červnu a bude stát zhruba dva tisíce korun. Datum vydání Mobile Power One - který ve Státech stojí kolem tří tisíc korun - Interact prozatím neoznámili, ale prohlašují, že bude brzy vydán i v Evropě. Baterie Wild Things je již v prodeji a dáte za ni necelé dva tisíce. Jak Interact, tak Thrustmaster mají v České republice svá zastoupení, a tak jejich baterie i displeje s trochou snahy koupíte i zde. ■





Prodej za hotové: Baterie Wild Things je sice velká asi jako cihla, ale už teď je k dostání v britských prodejnách a je zdaleka nejlevnější.

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněních z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by zněly, kdyby se to všechno odehrálo ve skutečnosti. A oběť pro tento měsíc? *Mat Hoffman's!*



• PÁD NA HLAVU PO SKOKU

Diagnóza: Subjekt utržil vážná poranění hlavy a poškodil si páteř. Poraněna byla rovněž záda a končetiny.

Prognóza: Prudký náraz mozkové tkáně o lebeční kost způsobí pohmožděniny a tržné rány. Nezbytný je zásah neurochirurga, který musí zastavit vnitřní krvácení. Otok mozku může být částečně snížen buď IV diuretiky, nebo kontrolovanou hyperventilací.

Vyloučit však nelze trvalé následky na nervovém systému. Bude třeba kompletní ohledání zranění zad a končetin. Také je nutno počítat s možností zranění vnitřních orgánů.



• PŘEJET TRAMVAJÍ

Diagnóza: Byla rozdrcena pánev. Obě stehna utrpěla rozsáhlá poškození kostí a měkkých tkání. Dojít mohlo též ke zranění vnitřních orgánů, která nejsou na první pohled patrná.

Prognóza: Rozdrcení pánve mohlo způsobit těžké krvácení. V horní části dolních končetin bude třeba provést důkladné chirurgické odstranění všech úlomků kostí, cizích těles a odumřelé tkáně svalů a kůže. Nečistoty a kostní úlomky se budou nacházet i hluboko v rozedraných koncích kostí. Nutná bude vnější fixace fraktur. Později se bude muset přistoupit i k transplantaci kožní tkáně. Pokud došlo k příliš těžkému poškození dolních končetin, může být jediným možným řešením chirurgická amputace. Následně bude nutná dlouhodobá fyzioterapie a rehabilitace. ■

Ve skutečnosti je Sestra Bolest zdravotní sestra Carol Channonová.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

PlayStation Magazín kromě nového designu chystá od příštího čísla další žhavé a revoluční novinky. Výzkumy potvrdily, že je 94% našich čtenářů ženského pohlaví, a proto jsme se rozhodli po vzoru časopisů Harper's Bazaar a Style změnit formát magazínu tak, aby ho čtenářky mohly snadno umístit do kabelek. Abychom se ještě více přiblížili vkusu našich čtenářek, připravujeme rubriku o sexu, vaření a vyšívání, a samozřejmě také drby ze společnosti a rozhovory se slavnými herními celebritami. PlayStation Magazín se tak stane úplně novým časopisem a nemůžeme vyloučit ani brzkou změnu jeho názvu. Reakci zástupců vydavatelství Stratosféra se nám do uzávěrky nepodařilo získat.

Ucho nemohly překvapit zvěsti, oznamující, že se firma Wonderbra rozhodla vstoupit na trh s periferiemi. Jejich prvním výrobkem by se měla stát „sportovní podprsenka Lara Croft" podpořená jménem Angeliny Jolieové. Tento silikonem naplněný ovladač má vestavěný senzor pohybu, díky němuž budou *Tomb Raider*ovi fanatikové moci svou hrdinku navigovat a ovládat tak, že si prostě obléknou podprsenku a budou házet hrudí potřebnými směry: zhoupnutí doleva a Lara běží vlevo, zhoupnutí doprava, Lara se pohne doprava, rychlé trhnutí a Lara vystřelí. „Již se nemůžeme dočkat," řekl Uchu mluvčí. ■



Jaké to je být slečnou? Lařina podprsenka - totální periferie?

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. FINAL FANTASY IX
2. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
3. C-12: FINAL RESISTANCE
4. DRIVER 2
5. MEDIEVIL 2
6. NHL 2001
7. ISS PRO EVOLUTION 2
8. GRAN TURISMO 2
9. TOMB RAIDER: CHRONICLES
10. LEGEND OF DRAGOON
11. FINAL FANTASY VIII
12. METAL GEAR SOLID
13. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
14. MEDAL OF HONOUR 2
15. COLIN MCRAE RALLY 2.0

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.

USA TOP 5

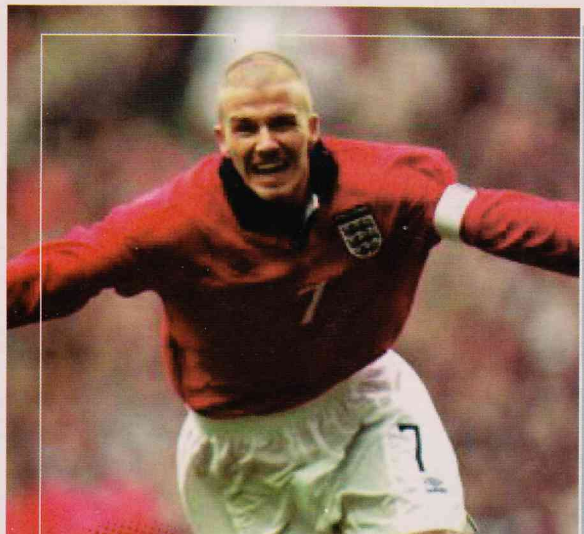
1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 .... (ACTIVISION)
2. DRIVER 2 .... (INFOGRAMES)
3. WWF SMACKDOWN! 2 .... (THQ)
4. NASCAR 2001 ....(ELECTRONIC ARTS)
5. TRIPLE PLAY BASEBALL .....(ELECTRONIC ARTS)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. ALONE IN THE DARK 4 ....(INFOGRAMES)
2. THE SIMSONS WRESTLING ....(EA)
3. MAT HOFFMAN'S PRO BMX ....(ACTIVISION)
4. FORMULA 1 2001 ....(SONY)
5. ISS PRO EVOLUTION 2 ....(KONAMI)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Jeden z nejlepších fotbalistů planety, David Beckham.

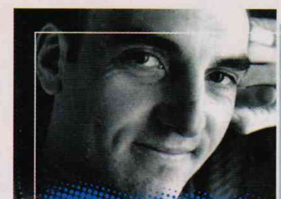
1. ISS PRO EVOLUTION 2 .... Konami
2. *FIFA 2001* .... EA
3. *GRAND TURISMO 2* .... SCEE
4. *TOMB RAIDER 5* .... Eidos
5. *LIBERO GRANDE 2* .... SCEE



MY SI HRAJEME

Lukáš Kolínský opět nedělá nic než jen smaží...

1. *FINAL FANTASY VII*
2. *SYPHON FILTER 2*
3. *FINAL FANTASY V (SNES)*
4. *MEDIEVIL*
5. *PARASITE EVE 2*



ONI SI HRAJÍ

Project Manager hry *Black & White*, Simeon Pashley

1. *FINAL FANTASY IX*
2. *GRAN TURISMO 2*
3. *FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX*
4. *TERRACON*
5. *SPICEWORLD*



VY SI HRAJETE

Josef Fulín paří a paří a paří...

1. *SPIDER-MAN*
2. *THE SIMPSONS WRESTLING*
3. *DRIVER 2*
4. *GRAN TURISMO 2*
5. *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?*

PERIFERNÍ VIDĚNÍ



Text: Jan Modrák

NASTAL ČAS VYRAZIT DO KRÁMU A NAKOUPIT NĚJAKOU VÝBAVIČKU. CHYSTÁTE SE KOUPIT NOVÝ OVLADAČ, VOLANT NEBO PAMĚŤOVOU KARTU? *PSM* VÁM POVÍ, KTERÉ JSOU NEJLEPŠÍ.

Ať už jste dostali svou první PlayStation kdykoliv, jistě vás natolik okouzlilo, že jste se prostě nemohli nabažit a chtěli jste víc. A když říkáme víc, pak máme na mysli více ovladačů, více hluku, prostě více všeho...

Jenže když chcete více, stojíte rázem před celou řadou doplňků, soupeřících spolu o vaši pozornost na regálech obchodů a svůdnými hlasy vábícími „kup si mě, mě, mě." No jo, jenže jak má člověk vědět, které z nich za to stojí a které ne? Zapeklitá otázka, vy se ale naštěstí bát nemusíte, protože máte po boku *PSM*.

Takže v tomto čísle jsme se rozhodli nabídnout vám pozdvihnutí vašich hráčských zážitků a zblízka se podívat, co trh nabízí. Vyzkoušeli jsme a důkladně otestovali snad všechny ovladače a volanty, které jsme našli. Taky jsme si střihli bizarní skateboardy, mozoly nám naskákaly z prapodivných joypadů a skoro si ruce vykroutili v loktech z nejrůzněji tvarovaných řidítek či volantů. Byla to pěkná dřina, ale nakonec to fakt stálo za to.

Ale to ještě není všechno - tohle je totiž jenom začátek pravidelné rubriky. Ano, od příštího čísla se můžete těšit na přehled periferií coby stálé téma...

KRITÉRIA

Odolnost: V zásadě to, jaký máte z ovladače pocit. Máte dojem, že se vám ta lehounká plastiková věcička rozpadne v rukou? Anebo naopak předtuchu, že ovladač bude funkční ještě dlouho poté, co vymře poslední člověk?

Citlivost: Jak se vaše činnost s ovladačem převádí do hry? Trvá vám celý týden, než dostanete Laru do kouta, anebo naopak reaguje hladce a plynule ještě předtím, než vůbec stisknete tlačítko?

Tvar: Je tato periferie určena pro nás, potvory se dvěma rukama a pěti prsty, anebo pro nějakou prapodivnou rasu mimozemšťanů? Lepí se vám tlačítka k prstům, jako by byla namazaná lepidlem, anebo jsou naopak hlaďoučká jako od oleje?

Užitná hodnota: I pohled na cenu je velice důležitý. Mnoho lidí přistupuje k výběru periferií s ohledem na peníze a snaží se nějakou korunu ušetřit. Otázka ovšem je, zda za tvrdě vydělané/našetřené prachy věc stojí.

Celkově: Toto není jen průměr výše uvedených kritérií. Jsou-li zde nějaké menší chyby ve tvaru, ale všechno jinak funguje dobře, dostane periferie slušné celkové hodnocení.

OVLADAČE

HRŮZA DO RUKY, NEBO DLAŇ PLNÁ ZÁBAVY?

TEN JEDINÝ PRAVÝ?

DUAL SHOCK

■ **Sony** ■ CENA **1290,- Kč**



Asi není třeba nijak zvlášť zdůrazňovat, že Sony si pro svou konzolu také vyrobí ten nejlepší ovladač. A my si dokonce myslíme, že toto je vůbec nejlepší ovladač, jaký jsme kdy u herních konzolách viděli. Tvarem dokonale padne do ruky, o čemž mimochodem svědčí i to, že po designové stránce téměř nedoznal změn ani při přechodu na konzolu nové generace. A je doslova našlapán úplně novými funkcemi. Třeba silová zpětná vazba otevírá úplně nový rozměr videoher, neboť vám umožňuje akci probíhající na obrazovce doslova cítit na vlastní kůži. A hlaďounké analogové páčky nabízejí skutečně nevídanou kontrolu nad hrou. To vše v kompaktním balení, osázeném klávesami, jež reagují na sebeslabší dotyk - no prostě nejlepší digitální ovladač na trhu.

SHOCK 2 INFRARED

■ **Thrustmaster** ■ CENA **1190,- Kč**



Při paření dráty člověka jen štvou - všude se vám pletou. Navíc stačí malý uzlík na kabelu a třeba takovou úžasnou hru jako *ISS Pro Evolution* můžete začít hrát znovu od začátku. No a právě s ohledem na tuto skutečnost navrhli u Guillimotu tento strašlivý, ba přímo děsivý ovladač. Infračervený port sice funguje celkem slušně, ale gamepad samotný je příliš robustní, takže se docela špatně drží v ruce. Ale úplně nejvíc vám asi polezou na nervy „lepivá" tlačítka - tedy problém, s nímž se u těchto neoriginálních ovladačů střetáváme poměrně často. Na druhé straně funkce Dual Shock funguje překvapivě dobře, ovšem uvážíte-li, že ovladač nemá napájení z konzole, nýbrž že běhá na tužkové baterie, může to být celkem drahý doplněk.

■ TRVANLIVOST
■ CITLIVOST
■ TVAR
■ UŽITNÁ HODNOTA

6 Z DESETI

PSX SPEEDPAD

■ **Logic 3** ■ CENA **290,- Kč**



Rozhodně nejzákladnější z testovaných ovladačů. Blíží se úplně prvním playstationovským joypadům, které ještě nebyly vybaveny technologií Dual Shock ani analogovým ovládáním. Originální joypad dokonale kopíruje tvarem, ale to je také jeho jediný klad. Pohyb působí toporně, tlačítka se vám lepí na prsty a navíc vydávají strašlivé zvuky. Ovladač nepůsobí nijak robustně a bytelně, ovšem to se dá v této cenové relaci čekat. Nicméně pokud vám analogové páčky působí problémy, pak bychom jej mohli doporučit - ovšem samozřejmě pouze tehdy, jestliže nemáte originál od Sony.

■ TRVANLIVOST
■ CITLIVOST
■ TVAR
■ UŽITNÁ HODNOTA

4 Z DESETI

PSX CHALLENGER

■ **Logic 3** ■ CENA **599,- Kč**



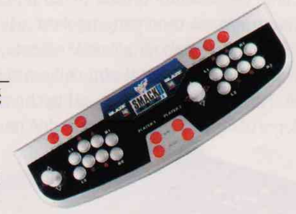
Toto je v zásadě dual-schocková verze Speedpadu, což znamená, že trpí stejnými problémy. I zde tvar silně připomíná oficiální ovladač, jen s tím rozdílem, že tento je o něco větší, takže nepadne tak dobře do ruky. Klávesy i D-pad jsou stejné jako u posledního Speedpadu (což znamená strašné). Dodatečné analogové páčky jsou celkem v pohodě, ovšem palce po plastu trochu kloužou a páčky vydávají nevábné zvuky. Vedle analogového přídavku je ovladač vybaven i třesením, jenž připomíná (i zvukově!) rozbitou hračku na setrvačník.

■ TRVANLIVOST
■ CITLIVOST
■ TVAR
■ UŽITNÁ HODNOTA

3 Z DESETI

HOME ARCADE TWIN SHOCK

■ **Blaze** ■ CENA cca **3000,- Kč**



Tato originální periferie, robustní jako arkádový automat, je určena především pro fanatické příznivce bojovek nebo atletických her - a prakticky pro nikoho jiného. Vlastně jsou to dva ovladače zabudované do masivního pouzdra z kovu a plastu. Tvar je to nevzhledný, působící neohrabaně, ale svou práci při bojovkách odvádí spolehlivě. Klávesy i páčky působí na dotyk příjemně, snad jen vibrace trochu zklamou. Navíc je to skutečně robustní ovladač, takže hrát s ním rafinované hry typu *ISS* je téměř nemožné.

■ TRVANLIVOST
■ CITLIVOST
■ TVAR
■ UŽITNÁ HODNOTA

6 Z DESETI

JOYPAD DUAL FORCE 2

■ **Gamester** ■ CENA cca **1000,- Kč**



Na rozdíl od většiny neoficiálních ovladačů netrpí tento problémy s lepícími se klávesami, na druhé straně D-pad je neuvěřitelně plochý, vyčpělý a nezajímavý. Co se týče analogových páček, ty jsou skoro stejně dobré jako u oficiální verze, byť v digitálním režimu trochu stoupá obtížnost použití. Vibrace motorků jsou příjemně plné a skutečně je cítíte v ruce - tedy nejenom slyšíte. Bohužel je zde podobný problém jako u ostatních ovladačů, a tím je velikost - v ruce se nedrží právě nejlíp. Nicméně i tak je toto pravděpodobně ten nejlepší z neoficiálních ovladačů.

■ TRVANLIVOST
■ CITLIVOST
■ TVAR
■ UŽITNÁ HODNOTA

7 Z DESETI

CO JE NEJLEPŠÍ NA CO?

Tyto neoficiální ovladače nikdy nedosáhnout dokonalosti originálu, to je skoro jasné. Na druhé straně to ale vyvažuje skutečnost, že mnohé z nich mají extra funkce, které na originálu nenajdete: automatickou střelbu, infračervený port apod. V případě některých her jsou tyto extra funkce docela dobrý nápad, u některých zas ne...

Automatická střelba: Všichni víme, jak to funguje. Konstruktéři z Logic 3, Thrustmasteru a Blaze zahrnuli tuto funkci do svých ovladačů, aby ušetřili hráčům mozoly na bříškách prstů z opakovaného stiskávání spouště. V zásadě to funguje tak, že když podržíte stisknutou jednu klávesu, má to stejný efekt, jako kdybyste do ní opakovaně bušili.



Skvěle této funkce využijete hlavně v bojovkách typu *Street Fighter* anebo sportovních hrách jako *International Track And Field.*

Infračervený port: Tohle je zajímavá novinka. Asi nejlepší využití má při hrách, v nichž hraje více hráčů, třeba *Micro Machines V3* nebo *ISS.* Když se s kámoši posadíte před televizí a naplno se roz-



běhne boj, člověk prostě nemá náladu na nějaké otravné kabely...

Arcade: Páčka Blaze Arcade Stick je dobrá pro jeden jediný typ her: bojovky. Nemá analogové ovládání nutné pro rafinovaného hry, kde jde o umění jemného dotyku. Na druhé straně má turbo-fire, což se náramně hodí, když někomu chcete ustřelit hlavu. Navíc v zápalu boje jistě oceníte robustnost - můžete do toho bušit jako zběsilí.



CO JE NEJLEPŠÍ NA CO?

My jsme tady u nás v redakci tak trochu děti. Ten pohled na volanty nashromážděné na stole v rohu jsme prostě nemohli vydržet, a tak jsme to trochu rozjeli - zorganizovali jsem Grand Prix PSM. MC2 se chopil Dan, Speedsteru zase Honza. V závodě šlo o hodně - čest, slávu apod. Nuže, kdo měl více schopností, štěstí a taky lepší volant?

Honza. Dešť bubnuje do dvou aut seřazených na startovacím roštu.



Nervy pracují na plné obrátky, Dan to nemůže vydržet a vytahuje Honzovi volant ze zásuvky. Start se blíží a Honza v panice zuřivě manipuluje s konektorem. Odstartováno! Dan se smíchem mizí v dáli. Pak ale Dual Shock zavibruje a rozjíždí se i soupeř.

V dáli před sebou Honza vidí, jak Dan špatně najel ostrou zatáčku - volant mu na stole zběsile vibru-



je a auto na obrazovce mizí v ochranné zóně.

Honza zmerčil šanci, tak na to pořádně dupnul, ovšem jeho auto chytilo Danovu stopu, a tak to do nebožáka v písku plnou parou našil.

Po chvilce se oba vracejí na trať, mezitím se ovšem kolem nich shromáždila celá naše redakce a mnozí nad napínavým soubojem ani nedýchají. Vždyť jde o hodně - totiž první dvě místa!

Poslední zatáčka odhaluje Danovy slabiny a vyjíždí z trati. Honza triumfálně projíždí kolem něj a po chvíli také cílovou rovinkou. Honza se stává šampionem GP pro rok 2001. Díky, Speedstere!

Který z volantů uvidí šachovnicový praporek jako první a kterému zbudou oči pro pláč?



VOLANTY



SPEEDSTER 2

■ **Sony** ■ CENA **2990,- Kč**

Když usednete za tuhle robustní bestii, možná si pomyslíte, že Sony volant vyrvala přímo ze Schumacherova ferrari. Volant reaguje velmi dobře a citlivě a auto dělá přesně to, co po něm chcete. Ovládání působí velmi vyladěným dojmem, takže nemáte pocit, že by se vám auťák v zatáčkách přetáčel. Vynikající jsou i tiché a citlivé klávesy, a stejně tak je doslova úchvatná zpětná vazba - no prostě špička. Pedály mají robustní podstavec, takže nohy se vám nikdy nedostanou do nepohodlné nevyvážené pozice (což je u jiných častá chyba). Pravda, po vzhledové stránce jsou na trhu zajímavější modely, ovšem solidnost provedení a citlivost prostě platí. Vynikající volant.

- TRVANLIVOST
- CITLIVOST
- TVAR
- UŽITNÁ HODNOTA

9 Z DESETI



SLIPSTREAM

■ **Wild Things** ■ CENA cca **2000,- Kč**

Tenhle špatně navržený volant má hned několik zásadních problémů. Zaprvé jej nejde připevnit ke stolu, pouze přisát přísavkou a během testování se nám několikrát stalo, že se volant od stolu odtrhl. Pedály jsou směšně malé a hlavně nejsou vybalancované, takže jste nuceni sedět v hodně nepřirozené pozici. Dále je ovládání dost necitlivé, volant v rukou doslova skáče, a co se týče vibrací, ty spíš slyšíte, než cítíte. Navíc i celkově působí volant příliš plastovým dojmem - pravda, sice patří k těm levnějším, ovšem člověk je zklamán, ještě než jej vůbec zapojí.

- TRVANLIVOST
- CITLIVOST
- TVAR
- UŽITNÁ HODNOTA

3 Z DESETI

RŮZNÉ NÁDOBÍČKO

SOUNDSTATION

■ **Logic3** ■ CENA **2390,- Kč**

Basy, které vám dodají tyto repráky, za vynaložené peníze fakt stojí. Prostě a jednoduše řečeno, díky těmto reproduktorům hru cítíte hluboko v útrobách. Cítíte každý úder v *Smackdown 2* a pády v *Tony Hawk's* vám rezonují v kostech. Reproduktory mají jasný a čistý zvuk a jsou skvělým doplňkem, pokud nemáte dobře zvukově vybavenou televizi.

8 Z DESETI



MULTILINK

■ **Logic3** ■ CENA **2990,- Kč**

Tahle věcička umí přesně to, co jiné multi-tapy, ovšem vypadá mnohem, mnohem ošklivěji. Designově se nehodí vůbec k ničemu, na druhé straně svůj účel plní celkem schopně. Kdyby stála polovinu, asi bychom ji doporučili, ovšem takto rozhodně ne.



4 Z DESETI



7 Z DESETI

EQUALISER EXTREME

■ **Datel** ■ CENA cca **600,- Kč**

Toto cheatové CD vám umožní pozměnit skoro všechny stránky hry. Sice úplně tak netušíme, proč by někdo chtěl „kreknout" hru, za kterou dal tolik peněz, ovšem zkusili jsme několik cheatů a vždy to fungovalo. Dokonce je možný i upgrade, a to skrze ukládání cheatových kódů nejnovějších her na paměťovou kartu.

KTERÝ Z VOLANTŮ SE DOSTANE DO CÍLOVÉ ROVINKY JAKO PRVNÍ A KTERÝ SKONČÍ V PRVNÍM KOLE PRO PORUCHU?





TOP DRIVE GTO

■ **Logic 3** ■ CENA **1299,- Kč**

Pouťový a laciný úplně ve všech ohledech. Top Drive GTO jistě vstoupí do dějin PlayStation coby nejhorší volant, který se kdy objevil na trhu. Na pohled i dotyk působí dojmem, že jej někdo postavil z primitivní dětské stavebnice. Řízení je přímo strašné, až to člověka uráží, zatáčení velice necitlivé a při návratu do klidové polohy vydává volant prapodivné zvuky. Výbavu doplňují klávesy, jež působí dojmem, jako by je někdo uhnětl z teplého bahna a stejně špatný je i D-pad. Pravda, možná je tenhle volant až neuvěřitelně laciný, ovšem to ještě není omluva pro to si jej koupit. Když už si chcete kupovat volant, kupte si takový, který vám zážitek ze hry zpříjemní.

■ TRVANLIVOST	■□□□□□□□□□
■ CITLIVOST	■□□□□□□□□□
■ TVAR	■□□□□□□□□□
■ UŽITNÁ HODNOTA	■■■□□□□□□□

1 Z DESETI

MC2

■ **Mad Catz** ■ CENA cca **3500,- Kč**

Rarita mezi neoficiálními volanty, které jsme měli možnost testovat - tento je totiž docela dobrý. Volant si můžete nastavit zcela dle individuálních požadavků, takže i citlivost volantu lze nastavit tak, aby nejlépe odpovídala vašim potřebám. Klávesy jsou rozložené dostatečně inteligentně a citlivě reagují i na pouhé poklepání. Vlastně vše je zde navrženo tak, abyste na to pohodlně dosáhli s rukama na volantu, takže se vám určitě nestane, že byste v panice hledali klávesu L1 nebo něco podobného. Hezký design má i pedálová část. Jednou nohu se můžete o podstavec opřít, čímž jej zároveň zapřete, a druhou nohou pak ovládáte pedály. Vzato kolem a kolem, jedna z těch lepších periferií, které si můžete k PlayStation koupit.

■ TRVANLIVOST	■■■■■■■□□□
■ CITLIVOST	■■■■■■■■□□
■ TVAR	■■■■■■■□□□
■ UŽITNÁ HODNOTA	■■■■■■□□□□

7 Z DESETI

REPRODUKTORY, SNOWBOARDY, PUŠKY... SVĚT PERIFERIÍ MÁME V MERKU DOKONALE.

FREESTYLE BOARD

■ **Thrustmaster** ■ CENA cca **3500,- Kč**

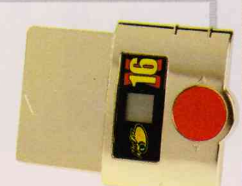
Jen těžko byste hledali specializovanější periferii. Toto je totiž skate/snowboardový ovladač. Vyzkoušeli jsme jej hned na několika hrách a přišlo nám docela fuška tohle prkno zvládnout. Absolutně nejlépe funguje u snowboardingového sjezdu. Bizarní věcička, pravda, ale člověk zase nesedí jen tak před televizí.



6 Z DESETI

16MB MEMORY CARD

■ **Mad Catz** ■ CENA **1900,- Kč**



Tato karta má 16krát více paměti než oficiální karta, a tak vám možná právě ona poskytne tolik žádaný prostor. Jistě vám ale nemusíte vyprávět hororové příběhy o tom, jak nelicencované karty vymazaly uložené hry... nicméně s touhle jsme neměli sebemenší problémy. Karta má klávesu, s jejíž pomocí se mezi „sejvy" pohybujete. Jednoduché, ale funkční.

7 Z DESETI

P99K LIGHTBLASTER

■ **Logic3** ■ CENA **1390,- Kč**

Že tenhle sapík kope? Ani náhodou, jen se vám třese v ruce jak ratlík a trochu to cvaká. Při testování se navíc ukázalo, že ani s muškou není vše v pořádku a že „zanáší" doprava. Plusem, byť to je jen maličkost, byl pedál, který ovšem nejeden pařan ocení.



3 Z DESETI

CO JE NEJLEPŠÍ NA CO?

Periferie, které bychom rádi viděli Mozkový ovladač: jistě jste také strávili nejednu chvilku přemýšlením nad tím, jaké by to bylo ovládat okolní věci jen tak mozkem. Zkuste si třeba představit mozkový ovladač Dual Shock. Přirozeně tenhle typ ovladače by se hodil jen na některé hry. Adventury typu *Broken Sword*, kde se musíte probírat nesčetnými hádankami, anebo *Black & White* by dostaly úplně nový rozměr a hry by dokázaly reagovat na vaši aktuální náladu: když budete naštvaní, vesnice shoří! To vše doprovázené příjemným bzučícím efektem ve vaší hlavě.



Kecal: Mikrofon pro fotbalové manažerské simulátory. Mohli byste být třeba Jozef Chovanec, vyřvávající taktiku na své svěřence. Anebo, a to by bylo ještě lepší, by zde mohla být hra navržená panem Hřebíkem, v níž byste získávali body za to, kolikrát by se vám podařilo urazit rozhodčího, vlastní svěřence, protihráče a český jazyk.



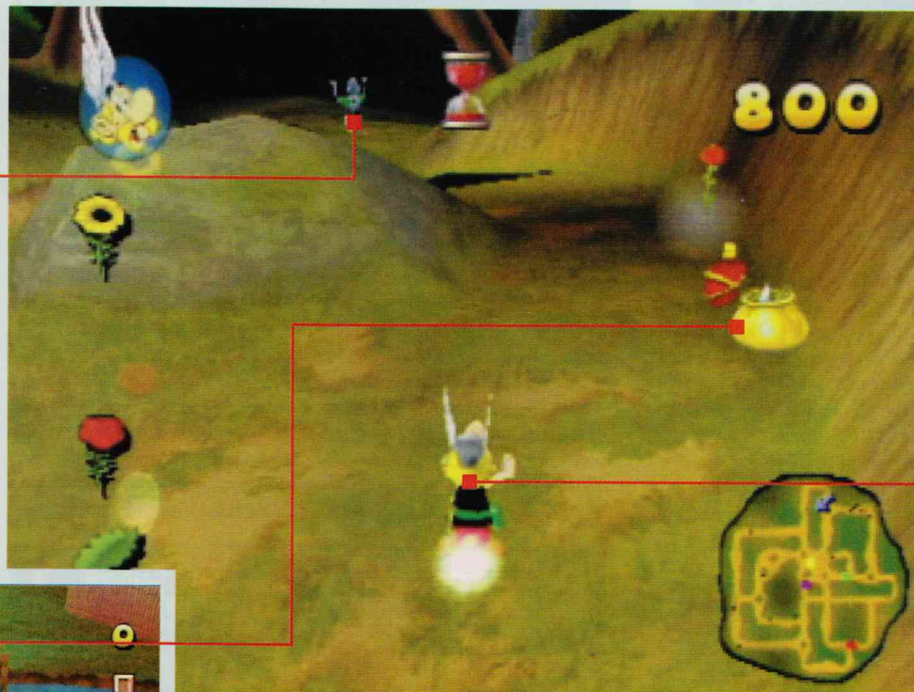
Plížící podložka: Zde by se využila táž technologie jako při oněch proslulých tanečních podložkách, no a vy byste na ní hráli *Metal Gear Solid.* To by byla zábava na celé hodiny - jak byste opatrně našlapovali, ustupovali, plížili se a vůbec se snažili být co nejméně nápadní. Z obýváku by se rázem stal Shadow Moses Island. No a pak byste si koupili ještě jednu podložku a mohli se válet s kamarádem (nebo kamarádkou?).



Vydavatel: Infogrames
Výrobce: UDS
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Červen

Asterix Mega Madness

MLÁCENÍ ŘÍMANŮ A LOV KANCŮ - ASTERIX A JEHO PŘÁTELÉ SI USPOŘÁDALI VLASTNÍ OLYMPIÁDU, VÍTĚZ ZÍSKÁ VLÁDU NAD VESNICÍ.



VÝPRASK



Dle nejlepší asterixovské tradice je největší zábavou mlácení Římanů - ať už kvůli sbírání helem (v Helmet Hoarding) nebo jen jako trocha prémiové legrace navíc (třeba v Recipe Run a Boar Bashing). Slábnoucí válečníci se před vámi schovávají na stromech nebo kolem vás poskakují, a když je pěknou, dobře mířenou peckou vyšlete na vyhlídkový let, získáte 20 bobů.

KOUZELNÍK

Během sbírání a závodních her musíte koukat hlavně po keramice, za niž jsou prémiové body, a váccích s kouzelným nápojem pro rychlost (modré) a sílu (červené).



ZÁBAVA A...







Najdeme tu tři kategorie disciplín: Závody - Shield Chase, Catapult Chase, Rowing Race a Obstacle Course; sbírání - Recipe Run, Boar Bashing, Camp Crashing, Helmet Hoarding, Hide & Seek a Galley Smash a jiné - Food Fest, Shield Bash, Shoot To Survive a Shoot & Score, kde vystřelujete věci katapultem.

VŮDCE

Všech 14 soutěží je rozloženo do čtyř dnů. Pokud se vám má podařit dostat se k disciplinám další den, musíte skončit v aktuálním dni na vrcholu výsledkové listiny. Chce to čas a trénink, protože každá disciplina si žádá jiné dovednosti.



Komiksový *Asterix* jako by si říkal o plošinovkové zpracování. Jak ale ukázaly *Asterix* (*PSM15* 3/10) a *Asterix And Obelix Take On Caesar* (*PSM29* 1/10), není to vůbec tak jednoduché.

V *Mega Madness* se tvůrci UDS rozhodli opustit plošinovkový žánr a místo toho vám předloží hru, v níž Asterix, Obelix, Cacofonix (ne zrovna talentovaný hráč na flétnu) a Mrs Geriatrix (milovaná mladičká choť prastarého Geriatrixe) soupeří v různých úkolech o to, kdo bude králem vesnice.

Hra se pyšní nemalou rozmanitostí disciplin, a chcete-li se stát vítězem, musíte zvládnout všechno možné, počínaje závody v běhu s vesničanem na štítu nad hlavou a konče soutěží v jídle.

Režim pro jednoho hráče sice není žádná zvláštní bomba, zato multiplayer až pro čtyři hráče, kteří mezi sebou mohou soupeřit nebo vytvářet týmy, slibuje spoustu legrace. *Mega Madness* sice nemůžeme řadit do stejné kategorie jako *Track & Field* nebo *Crash Bash*, ale mohla by na PlayStation alespoň trochu napravit Asterixovu pošramocenou pověst. ■

Richard Keith

> „*Mega Madness* by mohla na PlayStation alespoň trochu napravit Asterixovu pošramocenou pověst."

PSM NÁZOR

PLUSY
- Dost dobrá licence
- Zábavný multiplayer
- Parádní grafika

MINUSY
- Příliš jednoduchá
- Jenom čtyři postavy
- Víc pestrosti by neškodilo

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Na výběr máte pouze čtyři postavy a spousta disciplin jako by se s malými obměnami opakovala, takže si zábavu užijete více méně jenom v režimu pro více hráčů. Bohužel to vypadá, že hra *Asterix* je horkou kandidátkou na další výprask.

zase/**kola**/rampy/**nárazy**/ouch

Vydavatel: Acclaim
Výrobce: Z-Axis
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Červen

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

PODÍVEJTE! JE TO PTÁK? JE TO LETADLO? NE! JE TO ZASE NĚJAKÝ KOLO!

ÚSLUŽNÝ KOMORNÍK

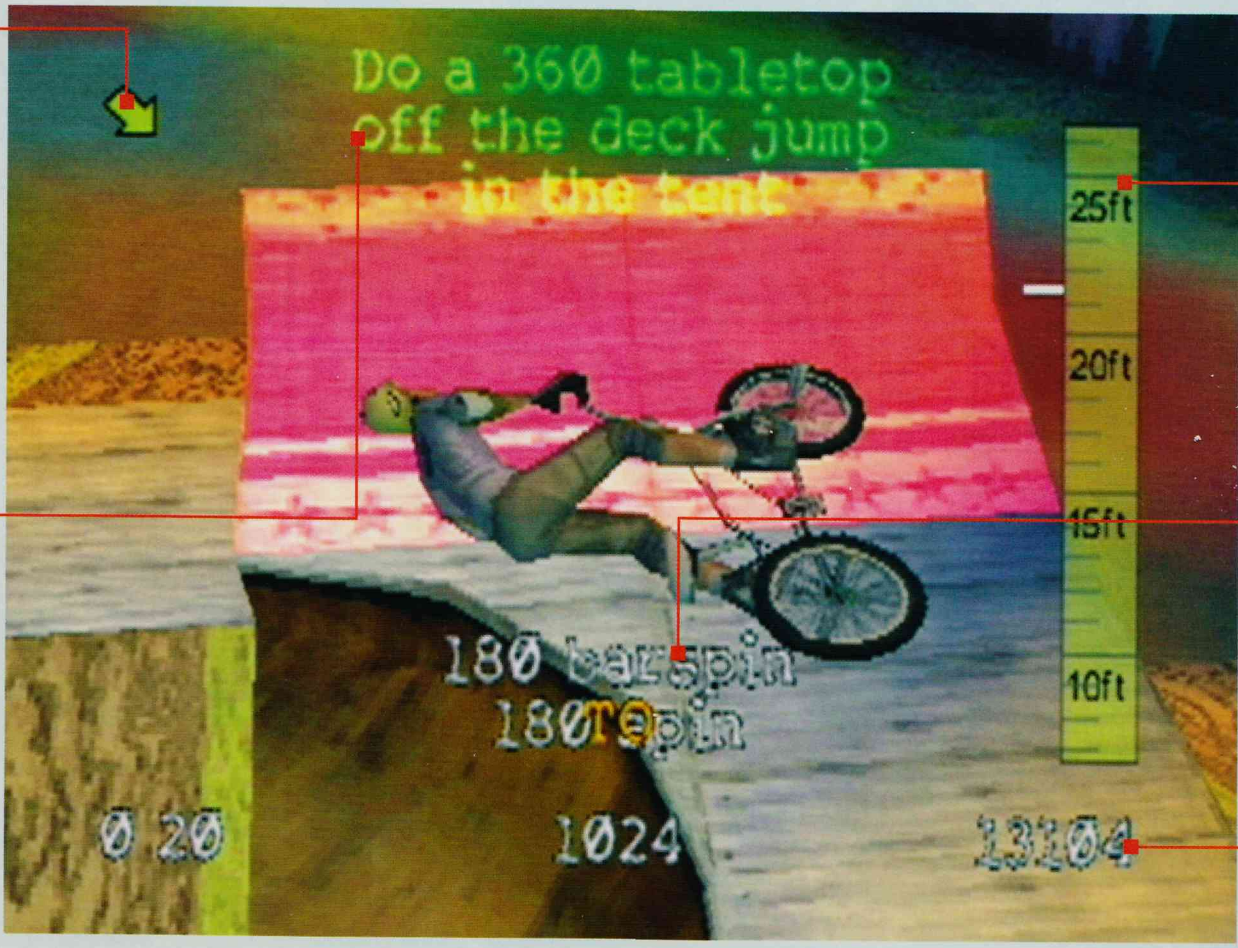


Povšimněte si těchto malých šipek. Jsou pro vaši kariéru velmi důležité. Umožňují se rychle dostat ke kapesnímu seznamu vzdušných figur a návodům, jaká tlačítka máte tisknout. Vzhledem k tomu, že fungují v pauze a po skoku vás informují, jak se vám kreace podařila, je to bazmek k nezaplacení.

KARIÉRA



Budování úspěšné kariéry znamená zvládnout úlohy amatérské, profesionální a hardcoreové úrovně. Až se stanete mistrem světa, budete si moci vyzkoušet nový režim expert a vyřádit se tu na absurdně obtížných úkolech.



Říká se „kujte železo, dokud je žhavé". To udělali, protože *Maximum Remix* vychází zhruba půl roku poté, co měl na konzolách premiéru původní *Dave Mirra Freestyle* (v *PSM32* jsem mu dal férových 8/10). Říká se „nelžete, přijdete do pekla". Nelhali - v názvu není ani zmínka o tom, že by tohle měl být nějaký druhý díl, zbrusu nová hra, naopak je tam poctivé „remix", a tak je to správně, protože *DMFBMX:MXRX* je jen jakousi rozšířenou verzí původní hry. Říká se „nežerte trávu, bude vám blbě". I tohle splnili, a tak odbourali poslední překážku, proč by *Maximum Remix* neměla být dobrá hra.

Ovšem bodejť by to nebyla dobrá hra, když jde v podstatě o ten samý cyklisticky krkolomný hit. Tradičně nejsilnějším režimem je Proquest, ve kterém si můžete vyzkoušet, jaké to je stát se ze zabláceného amatéra ze zadního dvorku až tím nejakrobatičtějším šampionem. Zůstala pochopitelně i solidní grafika a jeden z klíčových prvků - intuitivní ovládání. Přibyl expert mód a můžete třikrát hádat, proč se jmenuje, jak se jmenuje - obsahuje ty nejsložitější předměty a triky, jakož i nové speciální hodnotící kategorie, jako je například „nejvýše ceněné kombo" nebo „největší otočka". Dále přibylo osm extra levelů, nová prostředí, kde jste ještě neměli tu čest se vysekat. A samozřejmě také nějaké nové písničkové drsňárny do soundtracku.

Podle verze, kterou máme k dispozici, to zatím vypadá, že *Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix* bude určen pro dva druhy hráčů. Za prvé pro BMX maniaky, kteří Mirrovu cyklosimulátoru naprosto propadli a kteří nadšeně přivítají záminku znovu si hru (která je přece jenom trochu jiná) projet - pro ně je především určen expert mód. A za druhé pro ty, kterým původní *Dave Mirra* nějak ujel a kteří teď pochopili, že to byla chyba - ti dostanou rovnou rozšířenou verzi. ■

Štěpán Kopřiva

> **„Nejsilnějším režimem je Proquest, ve kterém si můžete vyzkoušet, jaké to je stát se ze zabláceného amatéra až tím nejakrobatičtějším šampionem."**

METRY



Tohle měřítko vám ukazuje, jak jste se dostali vysoko do vzduchu nebo jak jste se vypořádali s překážkou. Každá trasa má vlastní soubor statistik, jako je nejdelší grind, který musíte zdolat, než postoupíte dál.

SEBEVRAŽEDNÉ PARÁDIČKY



V celé hře je na 1300 triků a komb, která můžete předvádět, počínaje jednoduchými Barspiny a No-handery a konče poněkud komplikovanějšími Double Backflipy a 540 Disastery. Pokud v reálu uděláte v posledně jmenovaném triku chybu, poležíte si šest měsíců na kapačkách. Bude-li mít ovšem štěstí...

OCENĚNÍ

Abyste postoupili dál, musíte nahnat počet bodů. Ty získáte jen vzdušnou akrobacií a dlouhými skoky. Krátké časové limity vás samozřejmě motivují k tomu, abyste si vybírali hlavně ty složitější figury. Jestli se nedostane přes 75.000, tak sem ani nelezte.









Široký výběr: k dispozici je víc než 1000 kombinací, takže nedostatkem triků určitě trpět nebudete. Tady je ukázka jednoho ztřeštěného kousku, o který se můžete pokusit.





SLUŠNÉ MAŠINKY

Každý ze závodníků má k dispozici na výběr pět kol. Začínáte na začátečnickém modelu, a jak postupujete v kariéře, odmykáte si stále elegantnější ocelové dravce.

TÝM SNŮ

Do téhle bandičky patří sám Mirra, první borec, který dokázal v soutěži předvést Double Backflip, dále pak Ryan Nyquist, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenen Harkin, Shaun Butler, Leigh Ramsdell a Joey Garcia.



NOVÉ TRASY... SPOUSTA ZÁBAVY I POJISTNÝCH UDÁLOSTÍ











Nejvýraznějším vylepšením je oproti původní *Dave Mirra* přidání osmi nových tratí. První čtyři se nacházejí ve vašem rodném městě Everyville v USA a další čtyři jsou roztroušeny po již známých oblastech. První trasa (1) vede v okolí střední školy a je plná schodů, kolejí a překážek, které se hodí na grindy; druhá domácí trasa (2) vede špinavým skladištěm a končí na farmě; Greenville Freeway (3) je soutěž umístěná na staveništi; Woodward (4) je plná ramp a přeskoků a dvacátou poslední úrovní je Acclaim Max Games Ski Resort (5).

PSM NÁZOR

PLUSY

- Spousty triků
- Hromada nových prvků
- Skvělé zvuky

MINUSY

- Občas animace triků
- Podobnost tratí
- Že už bychom to viděli?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Všechny kvality původní hry zůstaly zachovány a byly ještě vylepšeny, a tak to vypadá, že dostane *Mat Hoffman's Pro BMX* velmi důraznou konkurenci. Fanouškové extrémních sportů si budou muset vybrat. A nebude to snadná volba.

Vydavatel: UbiSoft
Výrobce: Red Lemon
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Červenec

Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends

ZÁKEŘNÍ VETŘELCI SE PŘESTROJILI ZA DUCHY A STRAŠIDLA A CHTĚJÍ OVLÁDNOUT SVĚT - TO JE SPIKNUTÍ!

VYNALÉZEJTE





Prostředí je v *Roswell Conspiracies*, jak je už pro dobré 3D adventury zvykem, doslova nacpané všemožnými použitelnými předměty. Některé věci, jako třeba zdravotní balíčky nebo miny, můžete používat víceméně kdekoliv, ale využití většiny z nich je dané - například pojistka, s jejíž pomocí zastavíte výtah - a musíte si je schovat, protože se budou hodit později. Chcete-li je použít, prostě si je vyberte ze svého inventáře (zmáčknutím SELECT).



STŘÍLENÍ



Využijte odloženou zbraň Alliance nebo některou z vesmírných zbraní vámi zastřelených nepřátel, které se povalují kolem. Nebo si můžete zbraň zastrčit do pouzdra a pustit se do toho pěstmi.

LOGAN BĚHÁ



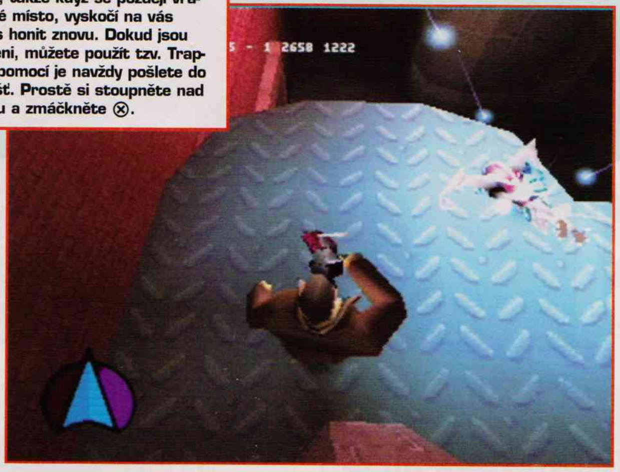
Nick Logan (nemá žádnou spojitost s Gabem, o tom není pochyb) je sice hlavní postava, ale k dokončení hry je třeba, aby se radil a spolupracoval s ostatními týpky z Alliance - krom jiných také s vílou Sh'Lainn Blaze, kápem JeffersonemTruebloodem a bossíkem Jamesem Rinakerem.

SYMBOLY

Tento symbol Startrekovského stylu vám oznamuje tři skutečnosti. Pravá strana ukazuje, jak jste na tom se zdravím, prostředek udává sílu a možnosti vašich zbraní a levá část prozrazuje, jak je na tom se silami nejbližší vetřelec.

V PASTI

Vaše střely nepřátelské duchy pouze na chvíli omráčí, takže když se později vrátíte na stejné místo, vyskočí na vás a začnou vás honit znovu. Dokud jsou však omráčeni, můžete použít tzv. Trapper, s jehož pomocí je navždy pošlete do věčných lovišť. Prostě si stoupněte nad ležící postavu a zmáčkněte ⊗.



Na Zemi přistáli vetřelci. A jak se zdá, nebylo to včera. Aby nás, lidské zabedněnce, oklamali, nafingovali to jako Roswellovo přistání a další podobné úkazy.

Tak takový je zhruba děj *Rosewell Conspiracies*, 3D adventury inspirované dětskými kreslenými filmy, kde jako Nick Logan, výzkumník Global Alliance, honíte tyhle nepřátelské ET a snažíte se planetu vyčistit od malých zelených mužíků.

Vetřelce - kteří na sebe berou podobu strašidel, duchů i obyčejných lidí - pronásledujete v rámci pěti misí odehrávajících se v Londýně, Irsku, San Franciscu, mayských chrámech a na základně Alliance.

Celá hra tedy vypadá jako mix *Tomb Raider* a *Syphon Filter*, kterému však chybí důsledná propracovanost, alespoň základní působivost a kde je velká důležitost přikládána hlavolamům a spouště střílení.

Hlavolamy jsou však trochu moc jednoduché a ovládací systém na dnešní poměry poněkud nemotorný - Logan se pohybuje s elegancí a lstivostí slona v porcelánu - i když po menších úpravách by se z *Roswell Conspiracies* mohla vyklubat vcelku slušná hra. ■

Richard Keith

> „Hlavolamy jsou moc jednoduché a ovládací systém na dnešní poměry poněkud nemotorný."

PSM NÁZOR

PLUSY
- Originální příběh
- Spousty úrovní
- Božské sekvence

MINUSY
- Moc jednoduchá
- Neohrabaný ovládací systém
- Hloupé prostředí

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Rosewell jako akční adventura svému žánru zrovna čest nedělá, a pokud se zabíjení, příliš jednoduchým hlavolamům a neohrabanému ovládacímu systému nedostane trochy ozdravné kúry a dokud nebude prostředí zajímavěji zpracováno, hra za penízky, které byste za ni museli vysolit, určitě nestojí.



Text: Lee Hall

THE ITALIAN JOB

PŘÍSNĚ TAJNÉ ZASVĚCENÉ INFORMACE ZE SAMOTNÉHO CENTRA TURÍNA.

Drazí čtenáři... v době, kdy čtete tyto řádky, už nejsem na tomto světě. Přesto se mi podařilo shromáždit materiál a zajistit, aby byl doručen do vašich rukou - je to plán na obrovskou loupež. A vy ji musíte provést, protože tenhle plán skutečně vzešel z hlavy génia. Jen si to představte: město ve stavu naprostého chaosu, rychlý úder na banku, čtyři miliony dolarů ve zlatě a dopravní zácpa za vámi. Dokonalé, ne?

Ale má to zajímavé vyústění: jediným vozidlem, které je tak malé, aby se vám v něm podařilo bezpečně uniknout, je starý dobrý anglický Mini Cooper - ano, přesně takový, jako měl Mr. Bean. Nicméně ještě předtím, než uděláte banku a budete muset vzít roha, dostanete úkol přepadnout přísně střeženou dodávku mířící do továrny Fiatu, jež se nachází v samém srdci průmyslového Turína.

Vaším úkolem je způsobit největší dopravní zácpu, jakou kdy Evropa viděla. Poté se musíte pokusit o loupež - odvážnější a náročnější než všechny ty, které jste viděli v kriminálních filmech. Ale já věřím, že to dokážete.

Na konvoj vozidel zaútočte svým nezaměnitelným způsobem a pak rychle prchněte přes náměstí, které vidíte za mými zády - dostanete se tak přes řeku dřív, než stačí turínská policie zablokovat most po mé levé ruce. Jestli vás přece jen dostanou, pak máte smůlu, ovšem tohle je hra o všechno, do toho prostě musíte jít naplno, navíc je to jediná cesta ven z města. Detaily o únikové cestě najdete v této složce materiálů. Čtěte proto pozorně, a dejte si na tom záležet.

PODLOUBÍ



Ne abyste na to dupli hned zkraje, hezky si auto srovnejte a pak šlápněte pořádně na plyn.



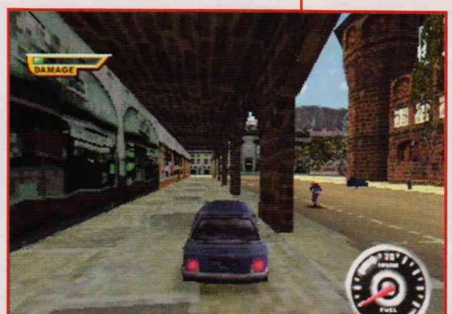
Přejeďte silnici a rychle do dalšího podloubí, jinak uvíznete v zácpě.



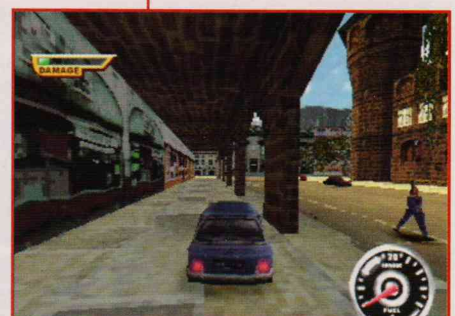
Samozřejmě to hlavní a nejpřednější je co nejrychleji zmizet z místa zločinu -ještě před tím musíte samozřejmě změnit káru a naskočit do nacpaného Mini Coopera.

Jedním z několika málo míst, která nejsou okamžitě zablokována policií, je síť podloubí. A právě sem musíte zamířit, přičemž se pochopitelně připravte na to, že občas porazíte nějakou tu maminku s kočárkem - ale co, když jde o prachy, nesmí být člověk útlocitný. Ostatně čeká vás bohatá a bezstarostná budoucnost. Občas se budete muset spolehnout na svůj instinkt a řidičské schopnosti, protože bez těch úzkými uličkami plnými místních chodců prostě neprojedete. Stejně tak buďte připraveni na to, že ne všude je stejná dlažba - někde vás čeká leštěný mramor, jinde rozpraskané dlaždice - takže i to mějte na zřeteli a buďte ve střehu.

Dále se snažte jet co nejpříměji - když nebudete držet stopu, můžete to opřít o nějaký ten sloup, což vás nejenom obere o drahocenný čas, ale ještě vás vydá na milost a nemilost rozzuřenému davu Taliánů.



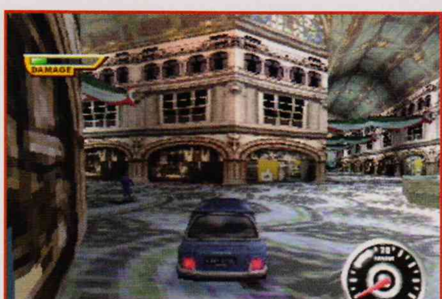
Až budete potřebovat vyjet z podloubí, držte se po pravé straně...



..a při přejíždění dávejte bacha na chodce.

PASÁŽ





Zamiřte do nákupní pasáže, snad se vám podaří fízly setřást.



Dávejte si majzla na klouzavé podlahy a taky na oslňující slunce.



Přibrzděte, jinak budete mít celé sklo od krve chodců.



A pak na to pořádně dupněte, čeká vás další část úkolu.

Řádění na chodníku vám pochopitelně vynese spoustu pozornosti ze strany policie, a tak je třeba nikde se nezdržovat moc dlouho - na sousedním náměstíčku to rychle střihněte stranou a vleťte do nákupní pasáže Galeria di Castello. Tak se vyhnete jak silničním zátarasům, tak rušným křižovatkám, kde je policajtů jak much.

Hlavní zatáčka v pasáži je hodně ostrý pravý úhel, a proto ji musíte projet smykem, jinak totiž v následující uličce úplně ztratíte rychlost. Taky dávejte pozor na slunce probleskující zdobenou skleněnou střechou - občas by vás mohlo oslnit a vy to pak ve chvilce nepozornosti někam naperete.

No, a jakmile se z tohoto ošemetného místa dostanete, musíte se zaměřit na to, jak se co nejlépe zbavit pozornosti policie, protože za chvíli budete muset přeskočit do jiné káry a opustit město. Až se přiblížíte k dalšímu vozidlu, což je starý autobus, je naprosto klíčové, aby vás nikdo neviděl. Jinak je totiž celý plán v háji...

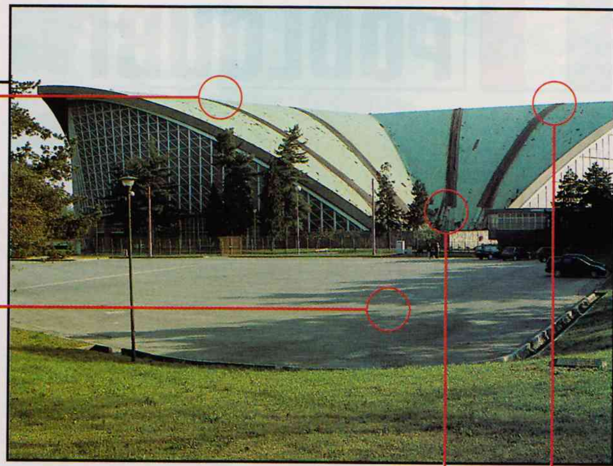
STADION



Nájezd na střechu stadionu vám usnadní přistavená rampa.



Dostaňte se na nájezd a pak to pořádně osolte, abyste se dostali až nahoru. Je to geniální skrýš.



Tento univerzální stadion má skloněnou střechu jež jako stvořená k tomu setřást fízly v patách. Navíc máte štěstí, střecha právě prochází rekonstrukcí a zedníci si sem instalovali nájezdní rampu, po které se pohodlně dostanete nahoru. Ale bacha, tak jednoduché to zas není, protože ta rampa je zatraceně strmá.

Dostaňte se na střechu co nejrychleji a skryjte se za nízkým jedním vchodem, které nejsou zas tak vysoko nad zemí. Policie vás bude muset honit podle stínu. K okraji střechy raději nejezděte, protože riskujete pád.

Je docela pravděpodobné, že vám budou policajti brzy v patách, protože zde je hned několik potenciálních výjezdových bodů, z nichž se dá dostat přímo k výpadovce na dálnici, pryč z města, a tudíž ke svobodě. Nicméně s jednou věcí poliši přece jen asi nepočítali, a to se strašlivou dopravní zácpou, kterou jste způsobili manipulací s páskami v dispečerském středisku.

Až své pronásledovatele zmatete, sjeďte ze stadionu a dejte se směrem k továrně Fiatu, která se nachází poblíž.



Po klopené střeše jezděte opatrně, abyste neskončili dole.



Možná vám zbude i chvilka času na to pokochat se výhledem na Alpy.

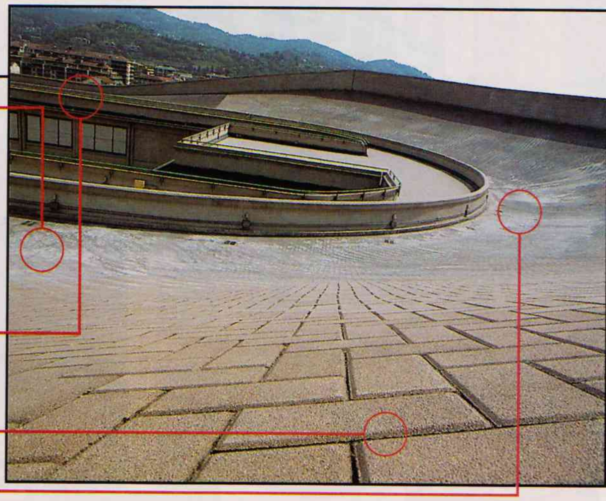
TOVÁRNA FIAT



Jakmile sjedete z rampy na trať, okamžitě na to dupněte.



Zatáčky jsou až hrozivě klopené, ale nemusíte se jich bát.





Dávejte pozor na nejrůznější bariéry, které jsou takovým kořením tratí.



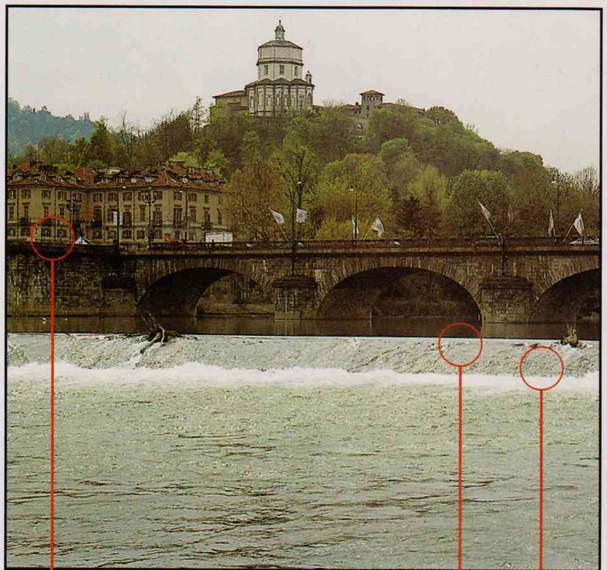
Až to objedete jednou dokola, uvidíte výjezd - to je vaše cesta do bezpečí.

Samotná továrna je obrovská budova, tyčící se do výšky nad centrem Turína. Na střeše je široký testovací okruh, který má kolem dokola zhruba kilometr a půl - a od pádu z výšky čtyř vysokých poschodí chrání testovací řidiče pouze tenká betonová zeď.

Vyjeďte na trať a zde naplno využijte zrychlení svého nadupaného Mini Coopera - policajtům byste měli v pohodě zmizet. Jednou to rychle objeďte kolem dokola a pak už je před vámi pouze poslední díl turínské únikové cesty. A pokud jste se dostali až takhle daleko, můžete si klidně říkat, že jste na dobré cestě do bezpečí švýcarských Alp.

Ale pozor, čtenáři! I když tento okruh vypadá jako naprostá hračka, budete muset vynaložit největší úsilí a dokonale zkombinovat rychlost a přesnost, jinak se totiž odsud živí nedostanete. Rychlosti využívejte hlavně v klopených zatáčkách, které jsou ve sklonu zhruba 60°, a s volantem raději opatrně, jinak dostanete fatální hodiny a rozmlátíte se o zeď.

NA JEZU



Z města uprchnete rozsáhlým kanalizačním systémem, ale abyste se do něj vůbec dostali, budete se muset vydat přes řeku po tomto jezu. Toto je jediné místo řeky dostatečně mělké na to, aby se dalo projet autem.

Z hlediska řidiče je tato poslední sekce ovšem nejobtížnější. Jez je totiž neustále vystavován náporům těžké vody, a pokud pojedete příliš rychle, vezme vás tato voda nemilosrdně s sebou. Pravda, trochu vám se stabilitou pomohou těžké zlaté cihly v kufru, ovšem na druhé straně proti sobě máte věci, které přináší voda, třeba klády, a ty by se vám mohly stát osudnými, proto je třeba se jim vyhýbat.

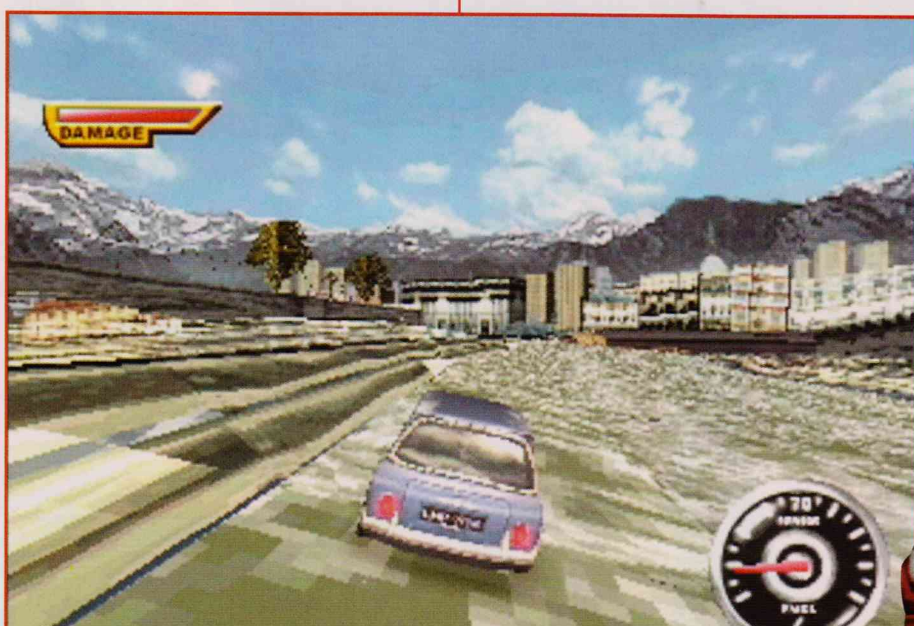
Jez má ovšem jednu obrovskou výhodu, a to že dokonce ani zběsilí turínští policisté se neodváží vás tady pronásledovat.



Po tomto nájezdu se dostanete na velmi rychlý říční jez nedaleko centra města.



Snažte se řídit tak, aby vás proud nestrhl s sebou.



Pokud se dostanete příliš blízko k vodě, riskujete jistou smrt, neboť pod jezem je spousta ostrých kamenů.

VÁŠ NEPŘÍTEL

POLIZIA MUNICIPALE

Uličky těsně přiléhající k hlavnímu náměstí jsou plné parkovacích boxů s auty místních policistů. Rovněž se zde skrývá obrněný transportér s velice účinným vodním dělem. Právě toto auto je třeba zneškodnit, než se vydáte pro zlato.

Policejní vozy jsou překvapivě robustní, navíc italský styl jízdy vypadá tak, že to do vás napálí z boku a teprve pak kladou dotazy. Zdá se, že tito týpci netrpí pražádnými skrupulemi udělat z vás hromádku šrotu, a když to před nimi na fleku zapíchnete, nečekejte, že zastaví.

Prostě se musíte policajtům vyhnout za každou cenu, protože jsou jen o fousek míň drsní než mafie. A kdybyste, nedej bože, měli narazit na mafii...









Dobrodružný ostrov: tohle je ona norská vesnice, ve které začínáte svou kariéru boha. Tady se taky rozhodnete, zda budete hodný, či zlý bůh.



Monkey Business: tenhle obrovský opičák je jednou z potvor, které fungují coby vaši zástupci na zemi.



BLACK & WHITE

PRACOVNÍ PŘÍLEŽITOST: MALÁ NEOLITICKÁ VESNICE HLEDÁ BOHA NA PLNÝ ÚVAZEK SE ZÁLIBOU V OBROVSKÝCH ZVÍŘATECH. OBĚTI A UBYTOVÁNÍ ZAJIŠTĚNO. OD VYBRANÉHO UCHAZEČE SE OČEKÁVÁ BUĎ VĚČNÁ SPÁSA, NEBO ZATRACENÍ. PRAXE NENÍ PODMÍNKOU. ŽÁDOST POSÍLEJTE HLAVĚ RADY STARŠÍCH.

Hrát si na Boha... připadá vám to lákavé? Samozřejmě že to je lákavé a záhy také budete mít šanci si to vyzkoušet. Matador mezi herními návrháři Peter Molyneux totiž přichází se svým posledním titulem, *Black & White,* což je jeden z nejambicióznějších titulů pro PlayStation za posledních několik let. *Black & White* je zčásti RPG, zčásti realtimeová strategie, zčásti simulátor virtuálních zvířátek, zčásti nelítostná bojovka. Jde vám z toho hlava kolem? Věřte a vaše playstationová bible vám vše vysvětlí.

Jednou z prvních věcí, které vás na hře zarazí - tedy kromě úderu blesku - bude nepochybně grafická podobnost s jiným Molyneuxovým titulem *Populous: The Beginning* (*PSM14,* 8/10) - hra je situována do světů, jež mají podobu zelených ostrovů rozsetých v širém modrém oceánu. Po těchto ostrůvcích pobíhají příslušníci pohanských národů a snášejí svůj každodenní úděl, přičemž dělají, co je v jejich silách, aby na sebe nepřivolali trest z nebes. Ale tady taky veškerá podobnost končí. V *Populous* vám připadla role kněze toužícího po zbožštění.

V *Black & White* bohem prostě a jednoduše *jste.* A k dispozici máte obrovské zvíře, které musíte naučit, aby bylo vaším sluhou na zemi. Navíc je zcela na vás, zda se rozhodnete být bohem dobrým a laskavým, přísným a nesmlouvavým anebo zlomyslným. Všechno je fakt jen na vás. Pán Bůh nás ochraňuj.

Písíčková verze *Black & White,* ze které vznikla konverzí verze pro PlayStation, získala chválu snad ze všech stran a právem - je totiž skvostná. Nicméně pokud byste zatoužili si ji zahrát, vězte, že budete potřebovat nadupanou mašinu v ceně několika desítek tisíc. Verze pro PlayStation je sice menší a taky, pravda, graficky o poznání horší, přece jen však vývojáři z Teque Software udělali vše, co bylo v jejich silách, aby zajistili, že i tato verze bude obsahovat všechny klíčové prvky hratelnosti.

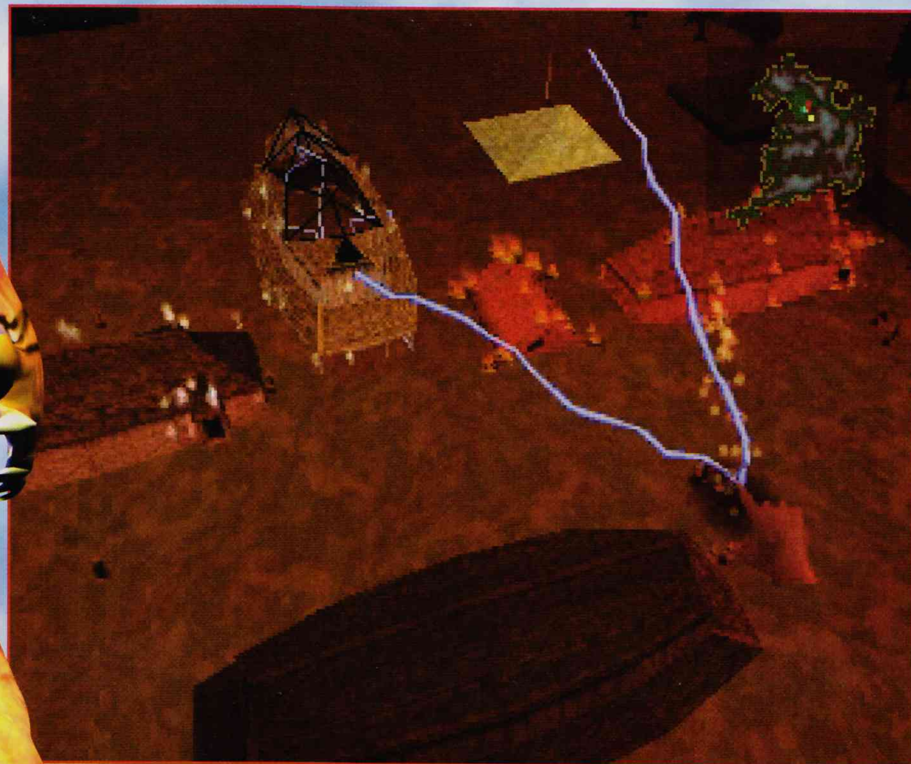
Teque Software sídlí ve městě Rotherham na jihu anglického hrabství Yorkshire, a tak jsme si udělali výlet, abychom vám jako první přinesli exkluzivní reportáž...

Text: Nick Ellis

FAKTA

Vydavatel	Midas
Výrobce	Teque Software Limited
Žánr	Strategie/RPG
Počet hráčů	Jeden
Datum vydání	Červenec
Web	www.tequesoftware.com







Norská archa: pomozte dvěma poutníkům dostat kocábku na vodu.



Ape escape: ha, opičák vám utekl a bude řádit.

Úder kouzlem: každé kouzlo má několik úrovní. Nepatrný deštík přejde postupně ve vydatný déšť, ovšem teprve na třetí úrovni ukáže liják svou skutečnou sílu.

VESNIČANÉ:

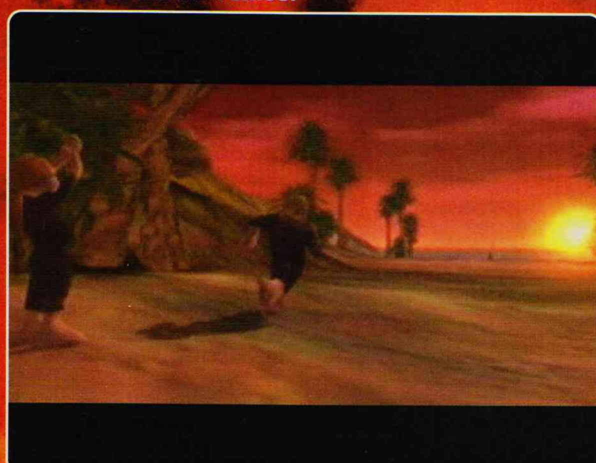
LIDÉ V BÁZNI



Ačkoli se o sebe vesničané normálně dokáží postarat, občas potřebují pomoc, ať už jde o dodávky potravin, nasbírání dřeva pro nové budovy anebo záchranu před otráveným zdrojem pitné vody. Nicméně musíte je udržovat v neustálé bázni, aby vás nepřestali uctívat, a vy si tak udrželi svou moc.

Z jednotlivců můžete vychovat své učedníky. Anebo můžete jednu ženu nominovat jako „chovnou" a ona už si najde náležitého muže ke zplození potomka - tato funkce se vám hodí zejména pro zalidnění vesnice po tvrdém dopadu boží ruky. Z mužů můžete udělat pracovníky v lese, zedníky anebo farmáře, kteří budou tvrdě makat na svých úkolech, dokud jim neřeknete pohov.

NA POČÁTKU BYLO SLOVO A TO SLOVO BYLO... POMOC!



Polekané výkřiky jakési matky se rozléhají po zátoce poklidného tropického ostrova. Nebeské pláně vysoko nad vámi protíná jiskřící pruh božské energie, slyší ženiny nářky a bleskurychle míří k zemi, aby zjistil jejich důvod. Po příchodu na místo zjišťujete, že syn této ženy plaval mimo mělčinu a dostal se do hlubokých vod. Žraloci se blíží neúprosnou rychlostí a z chlapce se za chvíli stane krmení pro rybičky...

Ne, dneska ne. Žraloci si budou muset najít potravu jinde, protože vy se rozhodnete vytrhnout dítě z nebezpečí a navrátit ho jeho rodičům, kteří vás - z pochopitelné vděčnosti nad tímto zázrakem - pozvou do své vesnice na šálek bylinkového čaje a přirozeně nějakou tu obětinu. Budete jejich novým bohem.

Právě touto úvodní FMV sekvencí začíná vaše nová kariéra boha. Všechny střihové scény byly zkonvertovány přímo z PC verze, jsou skutečně úchvatné a posouvají děj kupředu. Ona totiž *B&W* je navzdory všemu míchání žánrů ve svém srdci příběhově laděná adventura.

RUKA BOŽÍ



Když jste jednou bohem, příliš se nehodí ukazovat se v hmotné podobě, a tak veškeré své konání na obrazovce činíte prostřednictvím jednoduché ikonky v podobě ruky. Po krajině se pohybujete pomocí D-padu, sbíráte předměty a lidi, dáváte příkazy svému zvířeti - to vše za použití svaté ruky. Počátek prvního levelu zabírá instruktáž, kde se naučíte účinně používat ruku a zvládnout i další základní prvky hratelnosti.

Ruka je vlastně rozhraní ve stylu point-and-click, které je jednoduché a zároveň účinné - nemusíte trávit celé hodiny pokusy o náročné, skoro chobotnicové klávesové kombinace. Pro pohyb po



Házená: ikonka ukazuje, že za chvíli vrhnete ohnivou kouli.



Úder: spalte jim tu chalupu!



Chudáci vesničané: nejdřív jim spálíte vesnici na popel, a aby jim to nebylo tak líto, oheň si po sobě sami uhasíte.

CITADELA

MÍSTO, JEMUŽ ŘÍKATE DOMOV



Poté, co zachráníte chlapce před žraloky, vám vesničané postaví oltář. Máte-li stále dobrou náladu, můžete jim pomoct s dopravou dřeva na staveniště. Nicméně pokud vás dobré skutky již omrzely, vždy můžete pár pracovníků vydusit, aby makali rychleji.

Pavoučí ruce citadely jsou vlastně jakési oddělené oltáře, každý pro jednu z šesti ras obývajících zemi. Obsahují základy pro kouzla a také obětiny. Vnitřní prostor citadely funguje rovněž jako rozhraní pro volby a nastavení.



Krabice plná kouzel: monument ve středu vesnice vám ukazuje, kolik kouzel jste nasbírali po cestě.



Pohani: další vesnice a další kmen, který je třeba obrátit na víru.



Vesnický obchod: tady dostanete čerstvé potraviny a taky dříví.

prostředí a obhlížení svého panství stačí stisknout klávesu L1 a k navigaci použít D-pad, přičemž pohyb kamery ovládáte stiskem klávesy R1.

V první zemi je sféra vašeho vlivu poměrně malá, ovládáte totiž pouze jeden kmen, a to Norů, ale alespoň se hned zkraje neztratíte. Jak děj pokročí, dostanou se v 2. a 3. zemi do vašeho božského područí další kmeny - Aztékové, severoameričtí Indiáni, Řekové, Kelti a Egypťané - a vaše nadpřirozené prsty se budou muset roztáhnout o fous dál.

ZVÍŘATA: LÁSKA, NEBO NENÁVIST?



Takže jste se naučili, jak házet neposlušnými vesničany přes kopec, a právě jste dokončili první misi. Úkoly vám naznačují svitky vznášející se ve větru, přičemž se rozdělují na nezbytně nutné (zlaté svitky) a volitelné (stříbrné svitky). S každým splněným úkolem získáváte nová kouzla a zvyšuje se vaše božská moc. Stříbrné úkoly plnit nemusíte, ale byli byste sami proti sobě, protože byste se připravili o spoustu dalších hodin hratelnosti.

Po úvodní instruktáži a úspěšném splnění prvního úkolu to celé začne být zajímavé, protože si můžete vybrat, které ze tří zvířat bude vaším zástupcem na zemi. Všechna tři jsou na počátku malinkatá a roztomilá. Je zde kráva, opice a tygr, přičemž každé z nich má obvyklé charakteristické rysy - tygr je agresivnější, kráva bojácná, opice někde uprostřed.

Právě v tomto okamžiku začínáte tušit, že *B&W* je něco poněkud nezvyklého. Výcvik vašeho tvora je nekonečný proces a možná klíčová faseta hry. Sami máte plné ruce práce, takže použít svého tvora na ochranu vesničanů nebo naopak na dohled nad nimi, aby plnili své povinnosti, je prostě a jednoduše nezbytnost. Lekce mu dáváte na principu „uč se dívaním". Pokud chcete, aby něco udělal, ukažte mu co a jak a on to pochopí, ať jde o vrhání kouzel, hlídání budov nebo vymlácení části populace. Když váš záměr pochopí rychle, můžete jej pochválit podrbáním na bříšku, na což vám odpoví chichotem. Když mu to jde pomalu, stačí jeden pohlavek a hned mu to půjde lépe.

Při seznámení s ranou verzí kódu jsme měli dojem, že zvířata nějak moc často spí. Nicméně na vesničany udělala dojem i tak - vždycky se kolem zvířete seběhli, užasle si jej prohlíželi a rostla vaše moc (oni totiž věděli, že dotyčné zvíře patří vám). Nicméně jsme pevně přesvědčeni, že ve finální verzi bude vaše zvíře kolem sebe házet kouzly, ničit konkurenční vesnice a vůbec prokazovat vysokou úroveň umělé inteligence.

Později ve hře budete moci zvířata dokonce i vyměnit. Opice už vás nudí? Žádný problém, co takhle třeba stát se obří želvou, když se naskytne příležitost? Pokud se rozhodnete změnit tvora, nové zvíře přejme schopnosti a dovednosti toho předchozího, takže jej nebudete muset znovu učit, jak nosit stromy nebo útočit na Aztéky, dokud se neobrátí na vaši cestu.

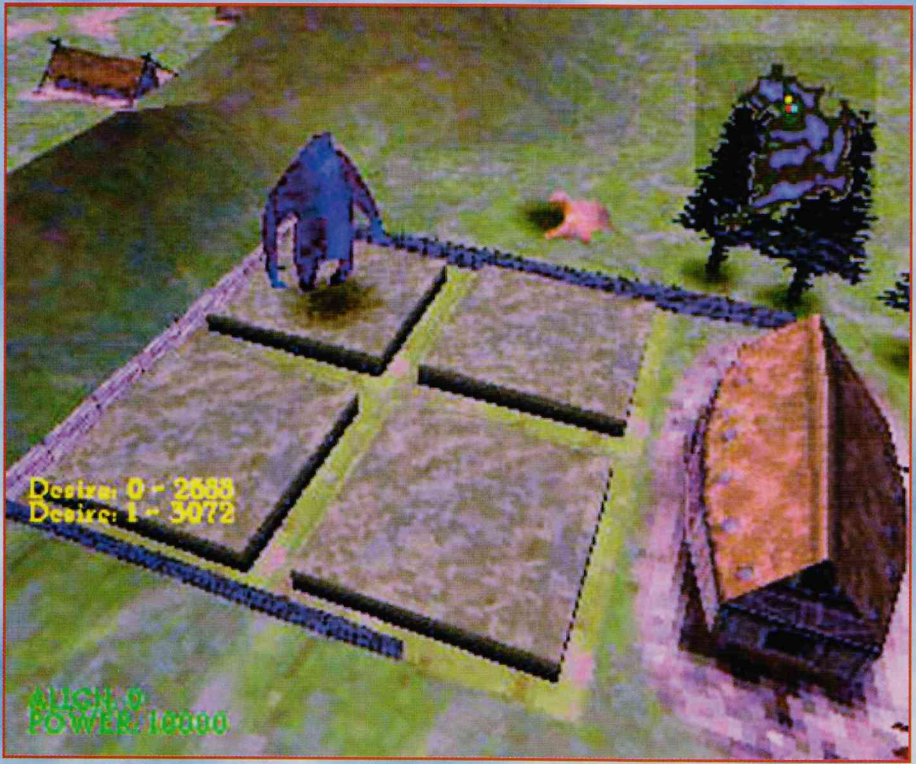
TVOROVÉ 1

SPOUTÁNÍ BESTIE



Několik metrů vysokou obludu nemůžete nechat jen tak volně pobíhat, aniž by došlo k problémům, a tak potřebujete nějaký provaz, vodítko. A jsou zde hned tři - dobrý, normální a zlý. Provazy odráží vaši náladu a s její změnou se mění i chování vašeho zvířete.

Provaz má rozličná použití. Třeba můžete své zvíře přivázat k určitému místu, k nějakému předmětu (třeba budově, která zrovna potřebuje ochranu) anebo můžete provaz použít ke zklidnění, abyste zvířeti ukázali, jak požírat Egypťany.



Pluh a zkáza: na políčkách se pěstuje zelenina pro vesnici, ale moc toho asi nezbude, protože opičák se chystá na poli zdřímnout.



KOUZLA

TROCHU MAGIE



Náležitě vážený bůh musí dobře zvládat umění magie a vy nejste v tomto ohledu žádnou výjimkou. Kouzla získáváte úspěšným dokončením úkolů a jsou skutečně rozmanitá: od bojových až po léčivá či kouzla určená jednoduše k tomu udělat dojem (třeba vypuštění hejna holubic z dlaně).

Pomocí magie lze provádět různou neplechu. Když se nudíte nebo chcete dát vesničanům za vyučenou, není nic snazšího než zapálit pár chalup. Než ale shoří úplně na popel, můžete je uhasit deštěm a ďábelsky se při tom chechtat.



Divné: neznámá vesnice a socha cizího boha.

TVOROVÉ 2

BOJUJTE O MOC



Šok! Hrůza! Nejste jediným bohem v téhle končině! Jednoho dne se vaše zvíře vrátí domů a třese se strachy. Vidělo totiž jiné, sobě podobné zvíře, které je ve službách cizího boha. Teď můžete učinit jediné - jít do toho naplno a vydat se na souboj.

Bojovkový aspekt *Black & White* v současné době stále halí oblak tajemství, ale bylo nám řečeno, že hra zde půjde ve šlépějích *Tekkenu* - tj. dočkáme se kopů, úderů a komb, které budete provádět za použití D-padu a akčních kláves. V bojích lze přirozeně využít i magii, takže se možná můžeme těšit i na blesky a přestřelky ohnivými koulemi.

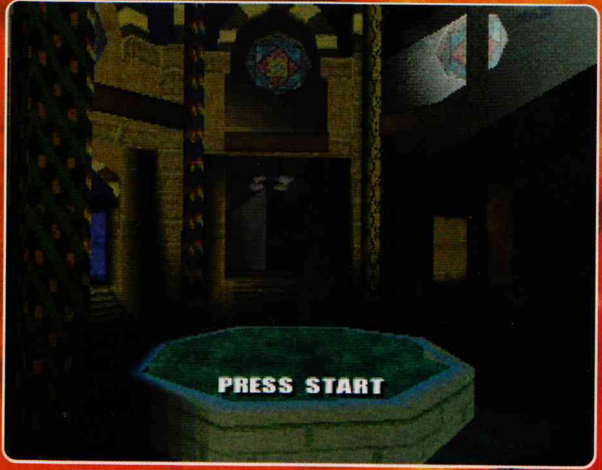
ODSTÍNY ŠEDI



Nejzajímavější a nejúchvatnější specialitou *Black & White* ale asi zůstane to, že si můžete v průběhu hry vybrat svůj vlastní osud. Každý z oněch zhruba 25 úkolů má několik možných vyústění, a to podle toho, jakou cestou se rozhodnete vydat. Někdy je rychlejší a snadnější jít do toho nemilosrdně a zostra, v jiných úkolech je zase přínosnější - a taky jednodušší - řešit problém komplexně. Pochopitelně je jenom na vás, jak se svého úkolu zhostíte, přesto máme za to, že podobně jako ve skutečném životě, i zde najít onu náležitou kombinaci dobra a zla je klíčem k tomu stát se úspěšnou transcendentní bytostí a ještě si hru maximálně užít.

Jak už jsme nadhodili, *Black & White* je zatraceně ambiciózní titul, který ani tak nechce zapadnout do nějakého žánru, ale naopak všechna žánrová omezení zrušit, a to tak, že si vezmeme prvky ze všech z nich. Není běžné, abychom byli svědky takové přímé konverze pisíčkových her (byť majitelé PC jistě šťastně uvítali nejednu playstationovou klasiku), a to jednoduše proto, že PlayStation nemá na jejich zprovoznění dostatečně velkou paměť. Nicméně *Black & White*, budeme-li doufat a trochu se modlit, by se mohla stát jednou z vůbec nejúspěšnějších konverzí, které jsme dosud viděli.

Když jsme *Black & White* viděli poprvé, připomnělo nám to úžasné lákavé jídlo, které je jen zpola uvařené. Maso a brambory dostávají v troubě lákavý zlatavý nádech, nádivka je hotová a zeleninka hezky pokrájená, jen ji hodit do vroucí vody. Co tím chceme říct? No to, že „i když *Black & White* ještě zdaleka není hotová, má veškeré ingredience nutné



pro velikou hostinu." A tak jenom doufáme, že to omáčka všechno nezkazí.

VYBERTE SI SVŮJ OSUD

Uctívání se můžete domoci více než jedním způsobem. Můžete se dát cestou světla, nebo naopak cestou tmy. Vše je jen na vás.



LASKAVÝ BŮH

Chudáci dětičky. Smilujte se nad nimi, protože tohle jsou prostí lidé, kteří dosud neobjevili věci jako kolo, záchod či mikrovlnná trouba. Buďte jim hodným bohem, dělejte svým stoupencům radost svými zázraky a kouzly a smiřte všechny kmeny, aby žily v harmonickém vztahu. Prozpěvujte si radostí, neboť vše je na světě přesně tak, jak to má být. Ale co je tohle! Úloha, v níž vystupuje jakýsi malý hajzlík kradoucí farmářovi krávy? Jak se s tím vyrovná laskavý bůh?



1 Zaměřte se na sužovanou farmu a v hrůze uvidíte, jak čtyři děti kradou krávy. Krávy vezměte do dlaně a vraťte je zpět do ohrady.



2 To nefunguje. Nuže, vezměte děti a vraťte je zpět do jejich chýše. Výlet vzduchem by v nich mohl vzbudit dostatečně bázně.



3 Ha, chyba. Nepoučili se a dělají to znovu. Hoďte proto pár dětí do moře a dívejte se, jak se topí. Ale nenechte je utopit, po chvilce je vytáhněte.



4 Své božské síly jste teď projevili dostatečným způsobem a děti jsou natolik vystrašené, že v lumpárnách už pokračovat nebudou.

Být v *Black & White* laskavým a hodným bohem znamená hledat ty nejjemnější a nejsprávnější způsoby, jak splnit úkoly, které před vás hra staví. Když se této cesty budete držet, stane se z vaší země šťastné a usměvavé místo pro všechny jeho obyvatele. Váš tvor bude trávit svůj čas pomáháním vesničanům a všem se bude jevit roztomilý a přívětivý. Přirozeně pokud vás přestane bavit být za hodného boha, vždycky můžete sáhnout po trochu sadističtějším přístupu...

ZLÝ BŮH

Dospěli jste k tomu, že vaši noví poddaní jsou banda nehodných pohanů? Vaše srdce je temnější než bezhvězdná noční obloha, nálada úplně na nic a v brutálním trestu spatřujete jediný způsob, jak ve svých ovečkách vyvolat úctu. Nakonec vždyť vy jste tady šéf.

No a tak nemusíte na nic čekat a svou prchlivou povahu dát najevo hned zkraje. Jedním z prvních úkolů je získat kamínek od vesnické ženy. Ale ona po vás chce, abyste nejdříve našel a zachránil jejího bratra, který - jak je vám ukázáno - leží zraněn v divočině. Jak se zachová zlý bůh?



1 Najděte ztraceného bratra. Hoďte ho do moře a dívejte se, jak se topí. Po chvilce jej vytáhněte.



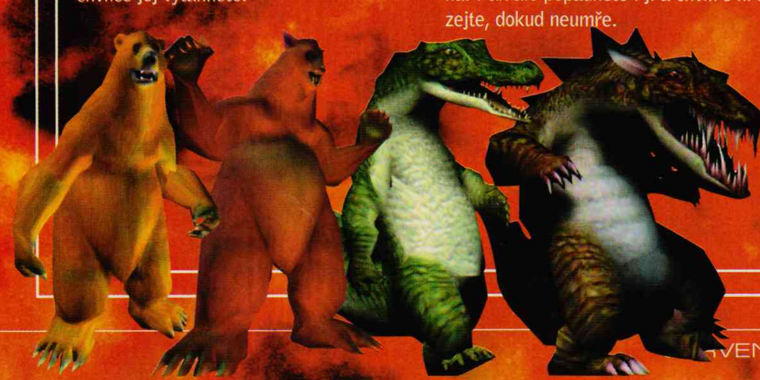
2 Než umře, doneste jej zpět k jeho sestře, která vám začne být navěky vděčná. Pak ale popadněte i ji a chvíli s ní házejte, dokud neumře.



3 Bratr z toho bude přirozeně vedle. Vezměte kámen a roztříštěte mu s ním lebku.



4 Z chýše dotyčné ženy ukradněte kámen a ten odneste k vrátnému. Váš úkol je tak splněn.



Tímto způsobem postupujte i ve zbytku hry a scenérie se brzy začne podle toho měnit - místo jasné, sluncem prozářené krajiny ze svého světa uděláte temný, věčně zamračený kraj. Váš tvor nabude strašlivých rysů, včetně rohů, a notně bude děsit nebohé vesničany. Nicméně pokud se budete chovat moc zle, začnou se před vámi vesničané skrývat a celá hra se tak vlastně zarazí. A to není moc velká zábava, jakkoli si můžete vychutnávat působit bolest svým stoupencům.

ÚKOLY

CESTA NA VRCHOL



Jediným způsobem, jak se vyšplhat vzhůru a stát se nejsvrchovanější bytostí, je plnit úkoly. Ty se liší: od puzzle až po složitější záležitosti, kdy musíte vesničanům zabránit pít otrávenou vodu. Některé z úkolů jsou nepovinné, ovšem pokud chcete ze hry dostat skutečně všechno, pak doporučujeme plnit všechny.

Odměnou za úspěšně splněné úkoly vám jsou další kouzla a vyšší míra úcty ze strany vašich stoupenců. Uctívání znamená, že jste silnější bůh a bez stoupenců není žádné moci. A jak jistě čekáte, s postupem úkoly nabývají na obtížnosti.



Ha! Kdo to tu přichází?



A-ha, velký opičák a pozdravuje vás.



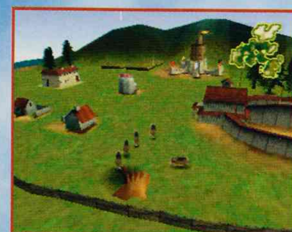
Průzkum: zvědavý týpek.



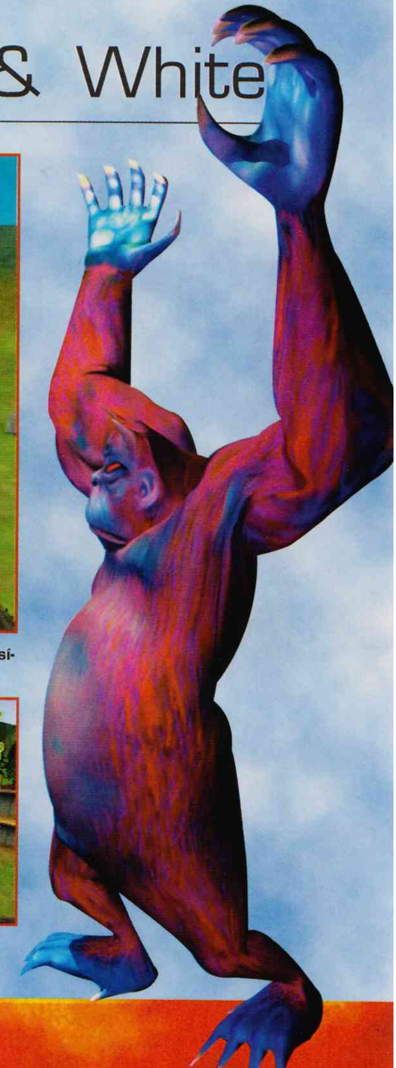
Turistická atrakce: hezký pohled na vaši vesnici... to vy musíte dbát o vesničany... a řešit jejich problémy.



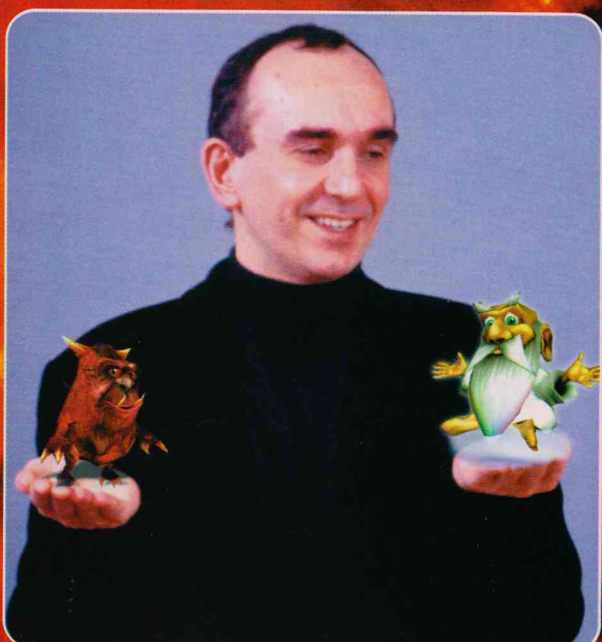
Citadela: Zatím je tu absolutní ticho. Ne nadlouho.



Kamenné domy: každý kmen má vlastní stavební styl.



DOBRÉ, ZLÉ A BOŽSKÉ HRY



B&W je nejnovějším dítětem uznávaného a ctěného maestra Petera Molyneuxe. No a my jsme si s tímto mužem, který mimo jiné stojí i za tak slavnými tituly jako *Theme Park, Populous, Magic Carpet* či *Dungeon Keeper*, dali schůzku, abychom se přesvědčili, zda má tento člověk skutečně ambice stát se bohem - jak naznačují výše uvedené hry...

PSM: Co bylo inspirací pro ta stvoření, která ve hře vystupují?

PM: Budete se tomu divit, ale ta pitomá vajíčka Tamagoči. Sám jsem si ho koupil, všude ho s sebou nosil, krmil jsem ho atd. a vůbec jsem k němu přilnul, jen mne strašně štvalo, že se k němu nemůžu chovat špatně. Nakonec to dopadlo tak, že jeden z testerů, který testuje i *B&W*, mé Tamagoči utopil v hrnku kafe. No a mne to fakt vzalo - jako bych přišel o člena své vlastní rodiny.

PSM: Zdá se, že máte slabost pro božské hry. Chtěl byste být bohem?

PM: No, hodně lidí skutečně spekulovalo o tom, že se chci chopit vlády nad světem! Ale vážně, jeden z důvodů, proč se mi takové hry líbí, je ten, že coby designér můžu nabídnout hráči jeden kompletní, celistvý svět a pak je na hráči samotném, jak se s ním vypořádá - pokud chcete s tímto světem zacházet ohavným způsobem, žádný problém, je to vaše věc.

PSM: *Black & White* má být jednou z vůbec největších her pro PC tento rok. Proč ji konvertujete pro PlayStation 1, a ne PlayStation 2?

PM: To je dané tím, jak dlouho celý projekt trval. Když jsme na *Black & White* začali v roce 1998 pracovat, o PlayStation 2 se myslím ani nemluvilo. A rovněž jsem měl tehdy silný pocit, že bychom měli udělat něco pro PlayStation. U Teque Software odvedli skvělou práci a opravdu se jim podařilo zachovat ducha hry.

PSM: Existuje mnoho věcí, které lze dělat v PC verzi a na PlayStation ne?

PM: Je několik věcí, které na PlayStation dělat nelze, ale to je dáno ovladačem. Na PlayStation jsou věci jakoby kolem vás a váš tvor je v jejich centru: takže jej vždy budete mít za zadkem. Nicméně playstationová verze exceluje v takových věcech, jako jsou třeba souboje mezi tvory - pro tyto věci je joypad jako stvořený. Velkou radost mám z toho, že se nám podařilo zachovat hlavní části příběhu a myslím, že i hráči na PlayStation budou překvapeni výsledkem.







Drsný grind: Velká komba, při nichž lezou oči z důlků, jsou jedinou možností, jak získat skóre 100.000+ a respekt ostatních jezdců.





PRKNO VÁM NEVONÍ? ZKUSTE TEDY KOLA!



Mat Hoffman's Pro BMX

> „Nejde hru jen tak vzít a okamžitě lámat rekordy, i kdybyste byli

FAKTA

VYDAVATEL:	**Activision**
VÝROBCE:	**Runecraft**
DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**Žádné**
POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
ANGLIČTINA:	**Nenáročná**

Hra *Tony Hawk's* si sice získala obrovský úspěch, ale přesto zůstává spousta majitelů PS1, kteří se s tímhle druhem extrémních sportů nehodlají zahazovat. Možná je ale odrazuje jenom stylová hatmatilka nebo zdánlivý stereotyp v hratelnosti. Ať tak či onak, každopádně je to škoda, protože *TH2* je skvělá zábava a je mnohem rozmanitější a návykovější než většina populárních akčních adventur.

Pro nezasvěcené, *Hoffman's* vychází z enginu *Hawk's* a jde především o manipulaci s tlačítky, jejichž prostřednictvím předvádíte řetězové kombinace pohybů. S pomocí ramp, kolejí a vůbec všech částí prostředí, které se můžou hodit pro předvádění triků, se musíte snažit vymýšlet co nejdrsnější graby, spiny a grindy, abyste získali co nejmasitější bodové ohodnocení. Dle očekávání se dá za rozmanitost a obtížnost triku získat zvláštní známka a prémie jsou také za počet triků, které ze sebe dokážete v jedné jízdě vymáčknout.

Dle dobré tradice extrémních sportů dostanete příležitost skákat z jednoho objektu v prostředí na druhý, za což budete odměňováni tzv. „gap bonusy". Hra vám nedovolí jen tak odejít, protože vám to nedá a budete se pořád snažit o lepší pohyby za vyšší hodnocení.

Pokud jste hráli *TH2* (a na světě je jen málo lidí, kteří si ji vyzkoušeli a neoblíbili), budete se sami sebe ptát, jestli se jí *Mat Hoffman's* vůbec vyrovná. Máme-li být upřímní, asi ne. Přestože je *Hoffman's* sama o sobě hodně dobrá. Je tu malinko jiná atmosféra: trikům a grindům je přikládána větší důležitost a hru nemůžete prostě jen tak vzít a hned lámat rekordy, i kdybyste byli mistři v *Tony Hawk's 2*. Tak například je tu odlišný timing a pohyby - přestože jsou podobné a vycházejí ze stejného ovládání - jsou jako úplně nová hromada hraček.

Podíváme-li se na to trochu blíž, *Tony Hawk's 2* předkládá hodně nadnesenou verzi reality s takovými kombinacemi spinů a triků, které jsou ve skutečnosti neproveditelné. Hra funguje na pravděpodobně vypadajícím fyzickém enginu, který vám nedovolí donekonečna zlepšovat výkony. Stejný engine omezuje vaše kombinace i v *Mat Hoffman's*, kde máte navíc mezi nohama hromadu kovu, což je na jedné straně požehnání a na druhé prokletí. Jako klad musíme uvést, že vám nezbývá než trénovat - předvádět velké sestavy triků je obtížné, takže je to třeba kompenzovat rozmanitostí stylu. Ale i když se vám povede vskutku supermanovský kousek, nikdy z toho nemáte až takovou radost.

Hra tedy vypadá spíš jako chybějící článek mezi původním *Tony Hawk's* a jejím mistrovským pokračováním, samozřejmě s tím rozdílem, že tady jezdíte na kolech. Proti *TH2* tady nevyhráváte peníze, které slouží k vylepšování statistik a jízd. Místo toho jsou po úrovních roztroušeny šikovné kupony s prémiovými body, jimiž si můžete vydláždit cestičku na vrchol tabulky hodnocení. Samotná kola můžete upravovat pomocí pěti komponentů, což má vliv i na stav jednotlivých položek ve statistikách.

S postupem hry si rychle odemknete dvě lepší kola pro každého borce, takže netrvá dlouho a (pokud hrajete jako Hoffman) předvádíte se na Condor Pro. V poslední úrovni - v soutěži CFB - budete po-



Nedívejte se dolů: Kevin Robinson dělá ve vzduchu neuvěřitelná zvěrstva.









Předveď se: Úroveň Construction Yard dává prostor pro masité kombinace.



JAK...
NA ŘETĚZY



Pokud chcete v *Mat Hoffman's* získat tučné skóre, musíte hned od začátku kombinovat triky do delších sérií. Najděte si nejbližší lávku nebo zeď a začněte grindovat.



Pak, až se přiblížíte na konec, seskočte z koleje a doskočte do pozice manual, abyste mohli přidat ještě nějaký další působivý multiplikátor celkového hodnocení triku. Nejdřív je ale nutné, naučit se to správně načasovat.



Pak skončíte s manévrováním na předním kole a vydáte se na další grind na sousední hranu. Spojením těchto několika drobných kousků si vysloužíte slušnou dávku bodů.

mistři v *Tony Hawk's 2.*”



třebovat zvláštní statistiky. Až se vám tu povede svými triky zaujmout porotce, korunují vás na krále bikerů a u každého jezdce se odemkne videoukázka, která vás naláká, abyste si hru zahráli ještě jednou.

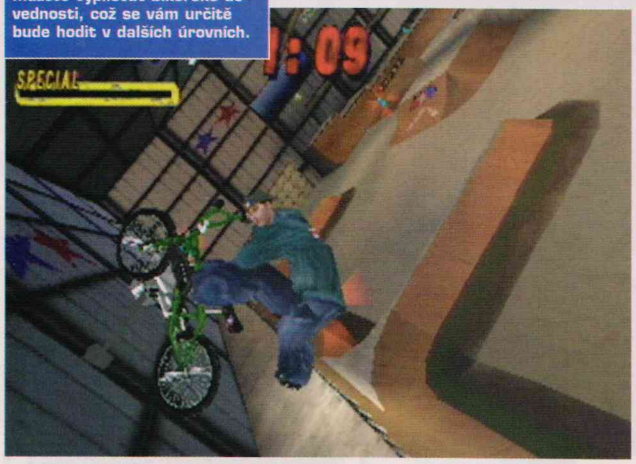
Díky tomu, že nemůžete svému závodníkovi napakovat osobní statistiky, hra zachovává rozdílné styly předních světových jezdců. Na druhou stranu ovšem bohužel zamezuje tolik důležitému pokroku, díky němuž je *TH2* řazena k nejlepším PS1 hrám.

Chybí tu i proslulý seznam triků, který jste mohli prozkoumávat a doplňovat. Teď se triky učíte metodou pokusu a omylu, což hře asi přidává životnost, ale ničí se tím pocit, že víte, co máte v repertoáru. V *TH2* jste si mohli triky kupovat a různě je míchat, takže jste mohli instinktivně přecházet od grabu ke grindu, pokud šly pěkně zkombinovat.

Hoffman's je rychlejší hra než *TH2*. Tahle kola, když se řádně šlápne do pedálů, mohou doslova rvát trať. V důsledku toho jsou úrovně větší a poskytují víc prostoru pro různé manévry. Když je tu ▶



Do sedla: V úrovni Hoffman Warehouse (skladiště) si můžete vypilovat bikerské dovednosti, což se vám určitě bude hodit v dalších úrovních.





Život v parku: Úroveň v parku v New York City, kde najdete hodně klouzavé kluziště a dost rozbitný skleník, se táhne míle a míle do dálky a je docela obtížná.





“Budete se snažit vymáčknout každičký centimetr výšky



▶ ale jenom pět disciplín, a ne deset jako v *TH2*, není to až taková bomba. Na druhou stranu, díky svému fyzickému enginu zase *Mat* snadno shodí do škarpy *Davea Mirru*. Tahle hra je větší, je tu víc triků a všechny pohyby a pády jsou mnohem realističtější.

A kromě toho všeho je tu skvělý soundtrack, který obsahuje i nahrávku hitu Stone Roses, *Fools Gold*. Navíc je skvěle rozložený vzestup obtížnosti a získat ony nezbytné poslední body je opravdu dřina. Škoda jen, že tu nenajdeme náročnější úkoly, které by vás přiměly hrát hru stále znovu.

Všechno to začíná na dvorku pana Hoffmana, v jeho továrně, abychom to upřesnili. Mat si se svou zálibou v big air nemůže přát víc, tohle místo je pro vzdušná komba úplný ráj, venku se najde spousta obrovských u-ramp, které vám umožní předvádět nerealistický skok zpátky do budovy, při němž se musíte vyhnout okapům skladiště.

Pak se přesunete na staveniště, které se svými rozestavěnými domy a jednou nebo dvěma hranami, díky nimž můžete skákat vysoko do vzduchu a předvádět velké triky bez ramp, vyhovuje všestranným jezdcům. Uprostřed najdete nedostavěný most a u-rampu se spoustou gap bonusů. Také je tu skvělá příležitost pro kombinace grindů.

Další zastávkou je londýnské metro se spoustou gapů a skvělou u-rampou. Do nejdrsnější oblasti se dostanete, když z výtahu skočíte do některé ventilační šachty a vydáte se na šílený grind mezi podlahou a stropem. Pak vás čeká Bluetorch Competition, hodně lehká soutěž s ostatními špičkovými jezdci, v níž rychle vyhrajete zlatou medaili a bude se vám zdát, že nemá cenu se znovu vracet, nicméně tohle ponuré místo skýtá spoustu příležitostí pro kombinace grabů, spinů a big air.

Park v New York City obsahuje neinteraktivní lanovku a kluziště, kde se trochu zapotíte strachy, až se budete nekontrolovaně řítit rovnou proti zdi. Poté se úrovně hodně zlepší a vy se octnete v Treatment Plant, která obsahuje sérii bazénů a docela velký kolejový grind, kde můžete urvat kvanta bodů.

Poslední nesoutěžní úroveň je v La Habra v Kalifornii a poskytuje další velkou příležitost pro grindy - můžete si tu dokonce zapsat trik s hodnocením přes 75.000 bodů. Je to asi nejlepší možnost se napakovat a na střechách se vyřádíte v grindech a přeskakování gapů. Na střechách budov jsou také dva ultra tajné bazény. A pak už vás čeká závěrečná soutěž.

Šťávou hry je bezesporu režim career, kde je hlavním úkolem vylepšovat si skóre. Brzy se budete snažit vymáčknout každičký centimetr výšky a i na nejrovnějších chodbách předvádět co možná nejkomplikovanější triky. Skok se změní ve spin, pak backflip, k němuž poté přidáte ještě trik a skončíte zkombinováním s grindem při doskoku. Nakonec budete v každé úrovni vyhledávat nejbizarnější možnosti ve skutečnosti neproveditelných kousků, a až vám to přestane stačit, začnete je navíc dělat pozadu. Škoda jen, že jedinou odměnou vám je vysoké skóre nebo radost, že jste dokázali grind 75.000+. A k téhle hře si roz-

Mat Hoffman's Pro BMX



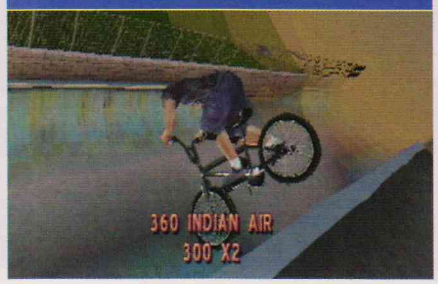
Grindy: Toothpick a icepick nejsou nijak zvlášť těžké, ostatní už chtějí trochu trénink.







Něco pro připomenutí: Formát režimu Career je převzat z her *Tony Hawk's*.



JAK...

SE DOSTAT K TAJEMSTVÍ



Zdání někdy klame. Občas jsou tu skryté a napůl skryté oblasti, které stojí za prozkoumání. Hledejte podezřelá místa, narušené zdi nebo vypínače. V první úrovni například nepřehlédněte tento nevelký vypínač.



Abyste vypínač aktivovali, musíte grindovat po hraně. Objeví se dveře jakoby od garáže. Jsou ale načasované, takže na to, abyste se dostali dovnitř, máte jen několik vteřin.



Pak si můžete užívat nové rampy a změny v prostředí ve venkovní části továrny na výrobu kol náležící samotnému panu Hoffmanovi.

a předvádět co nejkomplikovanější triky."

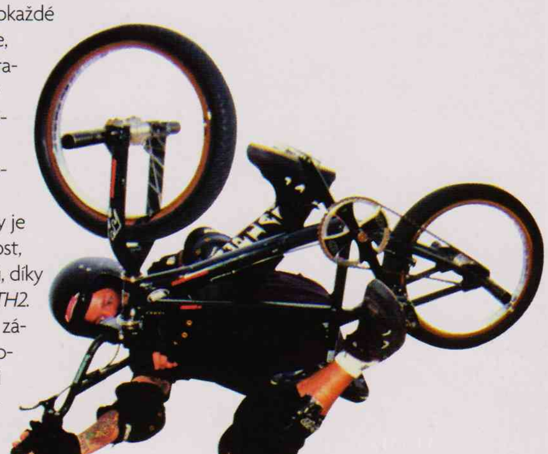
hodně přizvěte kamaráda - není nic horšího, než když nemáte nikoho, kdo by obdivoval vaší drsnost a genialitu.

Park Editor je stejný jako v *TH2* a neměli byste s ním mít žádné problémy, tedy kromě toho, že je třeba si uvědomit, že s kolem potřebujete víc místa, na což se většinou hloupě přijde, až když je celá úroveň hotová. Výsledkem je nepříjemný pocit klaustrofobie. Ani úrovně pro více hráčů nejsou nic nového. Také tady je extrémně obtížné předvádět, navíc pod ostřížím dohledem kamaráda, velké triky. Kromě toho, že se snažíte vyhrát, vám to nedá a chcete se před ním předvést a vystřihnout něco, co ještě v životě neviděl.

Režim Graffiti je zábavná hra vyžadující také taktické přemýšlení - většinou je nejlepší prosvištět parkem, předvádět malé triky a objet co nejvíc panelů. Získáte za to balík bodů a pak se můžete soustředit na složitější kousky.

V režimu Trick Attack bere body ten, kdo se k nim dostane dříve. Rozsah úrovní nabízí větší uplatnění pro periferní vidění než režim vertikálního rozdělení obrazovky, horizontální rozdělení by asi bylo lepší.

H-O-R-S-E je hra, kde se s kamarádem trumfujete. Hráč musí pokaždé dosáhnout vyššího skóre, než ten před ním, a pokračuje se až do chvíle, kdy některý nedokáže druhého přebít a je označen jedním písmenem ze slova, které zvolíte.



Ve všech režimech hry je pěkně vyvážená hratelnost, chybí jen několik faktorů, díky nimž je tolik výjimečný *TH2*. Po celou dobu vás bude zároveň rozčilovat i fascinovat hledání hranice, co si ještě můžete, abyste získali co nejvíc bodů, dovolit a co už je příliš: stačí přidat jeden trik přes míru a skončíte pádem a totálně bez bodů. Na druhou stranu, když po startu úrovně nezvládnete z hned prvního triku vymáčknout aspoň 900 bodů, víte okamžitě, že jste v háji.

Jedním z hlavních lákadel byly v *TH2* jizvy a šrámy z pádů a tento prvek je ▶







A co helma: Borci si s bezpečností hlavu moc nelámou, a tak není divu, že na ni pak mají nejen boule.





Rozmanitost: Úrovně jsou okořeněné rampami, bazény, kolejemi a milionem dalších překážek, na kterých se můžete vyřádit.

BOŽE MŮJ ....
DRŽKOPÁDY



Tak, tady vám *PSM* převede některé nejefektnější, zvracení vyvolávající nehody, po nichž karmínově rudá krev zalévá tváře a stéká po rampách. Začneme na Construction Yard.



Ze staveniště se přesuneme do parku v New Yorku. Takhle dopadlo naše intimní seznámení se zdí, na které, co živi budeme, nikdy nezapomeneme.



A naši pouť spouští zakončíme ve slunečné La Habra v Kalifornii, kde, jak se zdá, jsou okraje vysokých budov pro Hoffmana a jeho kumpány nepřekonatelnou překážkou.

“Vzestup obtížnosti je skvěle rozložený.”

▶ v Matově hře doveden k ještě větší dokonalosti. Všemožné boule v *Tony Hawk's* vypadají proti tomu, když se váš jezdec v *Hoffman's* praští o štangli, jako procházka Central Parkem.

Pokud jste si ještě nepořídili *Tony Hawk's 2*, pak byste určitě měli, a to rozhodně dřív, než vypláznete penízky za *Mat Hoffman's*. Pokud už *TH2* máte, pak si s *Mat Hoffman's* a jejími neskutečnými triky můžete ukrátit dlouhou chvíli, než se opět koncem roku vrátí mistr Hawk. Některé detaily se ne vždy povedou, ale dobrý engine je dobrý engine.

Jestliže prostě hledáte BMX hru, pak nic lepšího než *Mat Hoffman's* neexistuje a poskytuje spoustu mezních a adrenalinových zážitků, které adrenalinové šílence dozajista uspokojí. Dave kdo? ■

Lee Hall



Létající Hoffman: V poslední úrovni La Habra se do toho král BMX pustí pěkně zostra. Tohle dělá i ve skutečnosti, abyste věděli.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
TONY HAWK'S 2 (PSM31 9/10)
Jedna z nejlepších her na PS1. Rozhodně nejlepší svého druhu.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Je chudší než v *Tony*, ale vychází ze stejných dobrých základů.	9
■ HRATELNOST:	Pohodová a skvěle animovaná, jen sem tam se objeví chybička.	9
■ ŽIVOTNOST:	Ne tak dlouhá jako *Tony Hawk's*, ale přesto vás jen tak nepustí.	8

■ CELKOVĚ
Králem ramp sice stále zůstává *Hawkster*, ale *Hoffman* na něj moc neztrácí. Skvělá fyzika, návyková hratelnost a masité triky dokazují, že je to hra, která stojí jak za čas, tak za peníze.

9 Z DESETI



Zastřelte čokla: Není to tak těžké. Psy jsou sice rychlí a rádi skáčou ze zálohy, ale stačí jeden výstřel a s kňučením se odeberou do psího ráje.







Hrůzomet: *Alone In The Dark* vyvolává děs všemi dostupnými prostředky. Grafika optimismem zrovna neoplývá, a když se spustí zvuky, tak vám naskočí husí kůže i v sauně.

BUDETE SAMI. BUDETE ZTRACENI V TEMNOTÁCH. UŽ ZASE.



Alone In The Dark The New Nightmare

"*AITD* omráčí spolehlivě hned úvodním intrem - aby pak

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Infogrames
■ VÝROBCE:	Darkworks
■ DATUM VYDÁNÍ:	Květen
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 let
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
AITD je možná hezčí a propracovanější, ale *Resident Evil* pořád o prsa vyhrává.

A*lone In The Dark* je hra, která má tradici delší než Velikonoce s Vánoci dohromady. Že si na ni nevzpomínáte? To bude tím, že nestartovala na vašich věrných šedivácích, ale na pochybném konkurenčním projektu, zvaném PC. *Alone In The Dark* byl vlastně takový herní průkopník - začal s žánrem survival horor dávno před všemi těmi *Resident Evily*, *Silent Hilly* atd.

Už v té době bloudil hrdina opuštěným barákem a s chatrnými zbraněmi bojoval proti nepříjemně agresivním zombim. Tehdy ještě, alespoň co si vzpomínám, ty střelné zbraně nepřevažovaly a člověk si to musel s nemrtvými vyřikávat většinou manuálně. A protože hra sama měla výdrž dobře konzervované zombie, dopracovala se ještě dalších dvou pokračování. Teprve pak se její pochod smrti zastavil a herní série se suše odebrala přímo k Velkému Manitúovi. Jenže ne na dlouho - to, co vypadlo na věčný spánek, se změnilo v odpoledního šlofíka. Brzy se hra s neúnavností Jasona Voorheze vyškrábala z příliš mělkého hrobu a dala se



na další cestu - tentokrát do říše PlayStationu. A už je to tady.

Samozřejmě, od doby prvního *Alone In The Darku* se toho hodně změnilo. První, co člověka majzne do očí, je grafika. Už žádné na sebe poskládané trojúhelníky. *Alone In The Dark* omráčí spolehlivě hned úvodním dokonale animovaným intrem - aby pak



Zbraně: Některé nejen pěkně zabíjejí, ale i pěkně vypadají.

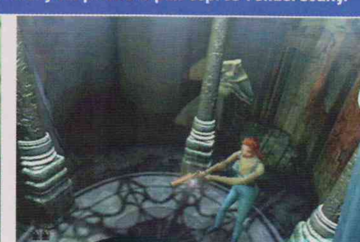








Obrazy: Věřte mi, všechny obrazy ve hře byly nejdřív namalovány na plátno a pak teprve renderovány.



v samé hře ani o kus neslevila.”



v samé hře ani o kus neslevila. Neuvěřitelně prokreslené pozadí jasně ukazuje *Resident Evilu,* kdo je tady šéfem - a stejně tak perfektně animované postavy a hejno opravdu velmi odporných monster.

A když se už tak plká o postavách, tak jsou tu dvě. Soukromý detektiv Edward Carnby a Aline Cedracová. Každá z nich má nejen rozdílné pohlaví (naštěstí jsou jen dvě, a tak si vystačí s klasickým rozdělením muž a žena), ale i rozdílné motivy a také jiné přístupy k řešení problémů. Váš výběr není jen tak okrasný, abyste měli pocit volby, ale záleží na něm, kde začnete hrát a co se vlastně stane. Dá se říci, že každý z hrdinů má svůj vlastní příběh a společnou mají v podstatě jen nechuť k tomu stát se potravou podivných monster. Zatímco Carnby si od jejich dotěrné pozornosti může pomoci prostřednictvím střelné zbraně, jediným pomocníkem Aline Cedracové je světlo baterky.

A společnou mají ještě jednu věc - místo pobytu, Shadow Island. Už z názvu je jasné, že tohle nejsou žádné Bahamy. Kraj je zalit tmou jako knedlíky koprovou omáčkou - jen s tím rozdílem, že v koprové omáčce se obvykle moc nemrtvých neschovává. Světlo je tu tou druhou nejcennější věcí, ať už je to chabé světlo vaší baterky, nebo stejně chabý svit barokních lustrů (věčný souboj s tmou - tím hra připomíná hlavně *Silent Hill*). Ano, druhou nejcennější věcí. Každý, kdo hrál nějakou gamesu z žánru survival horor, může z fleku říct, co je tou první nejcennější věcí, a kdo ne, měl by okamžitě věnovat svůj PlayStation bezdomovcům nebo těm parchantům, co hrají v tramvajích na harmoniku (aspoň by si doma hráli a přestali otravovat svými třemi nabiflovanými akordy). Správně, je to munice - PlayStation vám zůstává. Situace, kdy se budete proplétat mezi démony, ozbrojeni jen upřímným úsměvem, budou mnohem častější, než byste si přáli. Ale to už jsem možná moc daleko. Vraťme se úplně na začátek.

Takže - jmenujete se Edward Carnby (nebo Aline Cedracová) a uvízli jste na Shadow Islandu. Je noc, oblohu křižují blesky, kapky deště bombardují pustou zem a kus od vás se tyčí tajemný hrad obývaný tajemným vědeckým géniem. Nemusíte být Nostradamus, abyste začali věštit maléry. A situace se hned

VYDĚŠENI?

STRACH TU JE

Atmosféra je alfou i omegou téhle hry. Všechno je uděláno tak, aby vám vlasy co nejčastěji stály v pozoru. Je tu spousta fíglů, které spolehlivě přitáhnou vaši pozornost.



Knihovna - spousta starých svazků a patrně nejen to. Knihovna je srdcem domu a najdete v ní spoustu velmi odporných hádanek. Stačí se po nich jen podívat.



Vystupte do prvního patra a podlaha se vám začne třást pod nohama a joypad v ruce. Světla zhasnou a za strašného vytí se zjeví jen tak odnikud okřídlená bestie.



Máte málo munice, ale v takové chvíli člověk neváhá a pálí. A bestie jako zázrakem zmizí - bodejť by ne, když je to jen přelud. A my máme náboje v místě, jehož název slušný člověk nevyslovuje. Máme problémy.









Ačkoliv celá hra není nějak rozsáhlá, tak toho budete mít na procházení celkem dost.



"Když se před vámi zjeví první příšera, začínáte chápat, že



začíná přiostřovat. Buď se na vás vrhne pár naštvaných vlčáků (to pokud se jmenujete Edward Carnby), nebo se z kobercového vzoru zmaterializuje příšera a začne se svíjet ve světle vaší baterky (to pokud jste žena jménem Aline Cedracová). A to je jen začátek. Ve chvíli, kdy se ve vzduchu před vámi zmaterializuje první pořádná příšera a vrhne se vám po tepně, začínáte chápat, že není tak špatně, aby nemohlo být ještě hůř. A bude.

Do ovládání vklouznete tak snadno, jako váš dědeček do pantoflí - samozřejmě, za předpokladu, že váš dědeček není mrtvý, pak by měl s vklouzáváním do pantoflí jisté obtíže - zvlášť jestli byl zpopelněný. Takže stejně snadno, jako se váš dědeček vsype do pantoflí, proniknete do ovládání hry. *Resident Evil, Dino Cirisis, Alone In The Dark* - všechno je to jedna banda. Ale alespoň se můžete soustředit na hru. A tak, řekněme si to upřímně, hned z počátku moc neohromí. Samozřejmě grafika je skvělá, ale člověk má tak silný pocit déjà vu, že si připadá jako v *Matrixu* a očekává, odkud vtrhnou agenti. Navíc hra ze začátku působí jako obyčejná střílečka s nepříliš impozantními padouchy (zombie ničím nenahradíš). Jenže rychle se ukáže, jak velký je to omyl. Přibližně v té samé chvíli, kdy narazíte na první větší problém.

Jako u většiny takových her nacházíte všude výňatky ze zpráv a deníků. Tentokrát nejsou však jen proto, aby vás dostaly hloub a hloub do záhady Shadow Islandu. Při pozorném čtení v nich můžete odhalit stopy k vyřešení některých záhad. A tím





Letadlo, letadlo, pověz mi kdo v tobě přebývá.





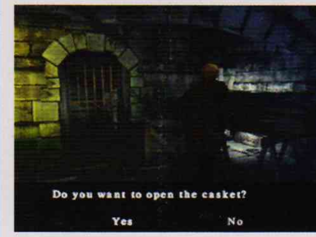






Bacha kam šlapete. Tady se vám na koberci někdo vyhadil.

JAK... SE NEZNEČISTIT...



Před hrou navštivte toaletu a tam důkladně vyprázdněte své vnitřnosti. Jen tak si ušetříte nepříjemné zkušenosti - třeba zrovna při téhle scéně. Na začátku je obyčejná rakev a zdvořilý dotaz, zda ji chcete otevřít.



Otevřete - a tam leží vaše roztrhaná sestra. Očíčka pryč, život pryč, zato krve je na ní tolik, že by se jí člověk ani nedořezal.



Ale klid, tentokrát to byl jen přelud. Záhy zmizí a nechá za sebou jenom malý klíč. A zase můžete další hrůze vstříc.

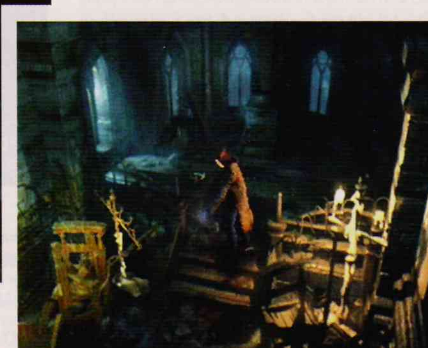
není tak špatně, aby nemohlo být ještě hůř. ”

nemyslím stopy typu „číslo sejfu je 12345". Dedukce a uvažování bude nezbytné. Sorry.

Bohužel ani hře se nevyhnuly určité kiksy. Kromě určité nepřehlednosti prostředí, která naštve hlavně ve chvíli, kdy hledáte příhodné dveře, je tu ještě jeden opravdu okouzlující. Představte si scénu, ve které se hrdina prochází setmělou hradní chodbou - a náhle mu zazvoní mobilní telefon. To by ještě bylo celkem v pořádku, zvedne ho a bez ohledu na škodlivý vliv mobilů na lidské zdraví začne rozmlouvat se svou partnerkou. Jenže co Satan nechce, tou samou chodbou vyrazilo na procházku několik hladových zombií a jsou mile překvapeni, když narazí na mobilující oběd. Normální člověk by v takové situaci nezdvořile zaklapl telefon a zbaběle utekl. Ne tak hrdina. Patrně chce využít výhodnějšího tarifu, takže telefonuje nevšímavě dál. Nastává neuvěřitelná scéna, při které hlavního hrdinu okusuje páreček živých-mrtvých, zatímco on probírá po telefonu nejnovější drby. Já se bavil, já měl novinářskou verzi s možností zapojit nesmrtelnost, ale kdyby se to stalo někomu, kdo to hraje natvrdo, tak se moc chechtat nebude. Proti tomu už nějaké to mizení ve stěnách vůbec nic není.



Jak vidíte, grafika je vskutku neuvěřitelná a neuvěřitelně úspěšná série *Resident Evil* se má koho obávat. Koneckonců, 9/10 mluví samo za sebe.





Za tebou: Tyhle malé svině se zjevují kdykoliv a kdekoliv. Hlavně na místech, kde je nečekáte.



Nad propastí: Nic tak nezlepší chuť k jídlu jako pěkná procházka po římse. Zvlášť když nehrozí pád.











Svačina: Je fajn, že některé věci nemizí. Třeba takoví zombíci. Byli v *Resident Evilu* a ani tady o ně nepřijdete.

BUDIŽ SVĚTLO

CESTOPIS

Alone In The Dark **vybízí doslova k vizuálnímu obžerství. Co místo, to paráda - od prokletého domu až po jiné světy je se na co koukat.**



Poté, co se s padákem snesete na opuštěný ostrov, jste uvítáni potleskem hromů a blesků. V té chvíli si uvědomíte, jak je důležité míti baterku.



Barák musel stavět zfetovaný architekt. Různě pospojované chodby, zaprášené podkroví a maskované úkryty. Skvělé místo pro procházku.

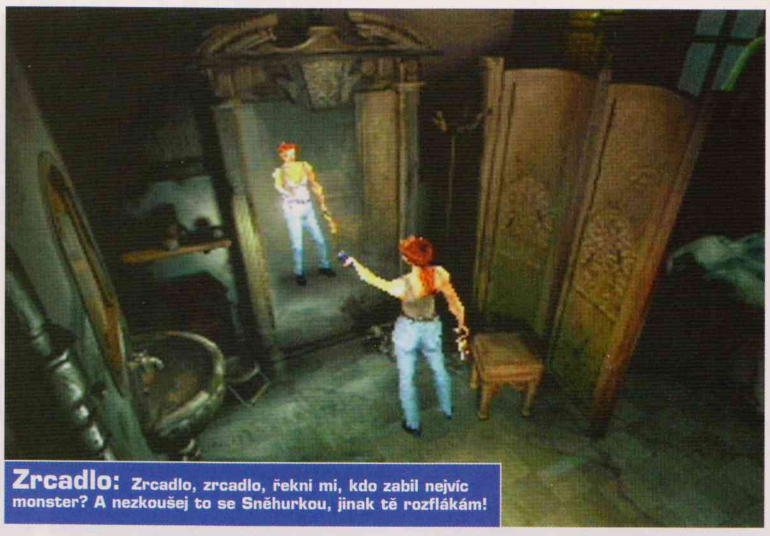


Abkarijské jeskyně jsou místem, kde končí vaše cesta. Odtud pochází většina stvůr, která vám ztrpčovala život. Proto tam bez pořádné výzbroje ani nelezte.

"Nutnost pro každého milovníka žánru."

▶ Co říct na závěr, těsně před tím, než mě rozsápají hladoví démoni z jiných světů? Přestože *Alone In The Dark* je zakladatelem žánru a že všechny ostatní hry jsou jen prosté imitace - i tak všemi svými končetinami hlasuji pro *Resident Evil*. Možná proto, že neprchá na opuštěný ostrov, ale drze se roztahuje přímo mezi námi, v našich rodných velkoměstech. Strašidelné zámky na mě působí přeci jen už trochu vyčichle. Ale to neznamená, že je *Alone In The Dark* určeno k odpisu. Pořád je to zatraceně skvělá hra a je povinností pro každého milovníka hororového žánru. Není příliš dlouhá, ale zábavností to dohání - a navíc máte šanci si ji po dohrání sjet ještě jednou, s novou postavou, novými lokacemi a skoro novým příběhem. *Alone In The Dark* má u mě jen o jeden bod méně než *Residenti*. A to není pro staříka tak špatný výsledek. ■

Jiří Pavlovský



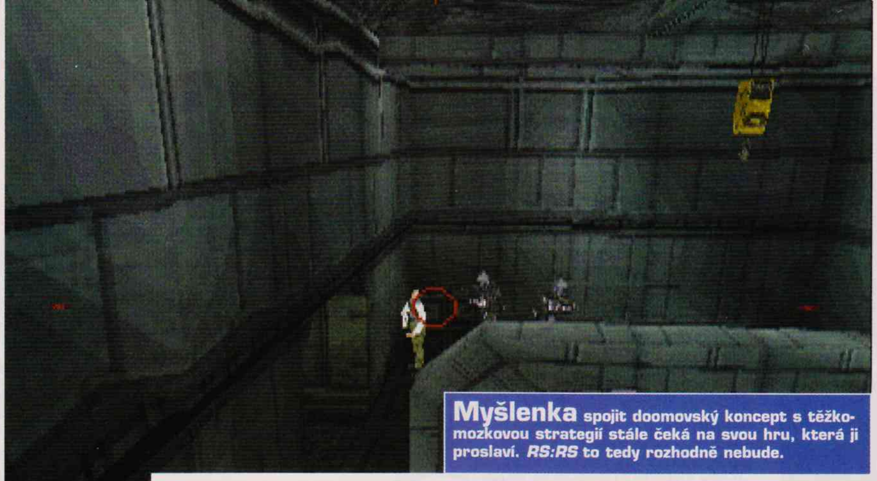
Zrcadlo: Zrcadlo, zrcadlo, řekni mi, kdo zabil nejvíc monster? A nezkoušej to se Sněhurkou, jinak tě rozflákám!

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Nejlepší, jaká vůbec může být.	10
■ HRATELNOST:	Nic nového, ale proč zatracovat staré nápady.	9
■ ŽIVOTNOST:	Na velikosti sice nezáleží, ale trocha navíc by neškodila.	8

■ CELKOVĚ
Hra dokonalá vizuálně a jen s malými kiksy, co se týče příběhu. Zajímavé hádanky, skvělá atmosféra a zatraceně vysoká obtížnost. Tak se začněte bát

9 Z DESETI



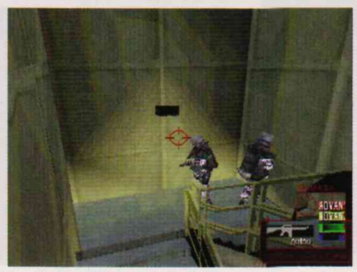
Myšlenka spojit doomovský koncept s těžkomozkovou strategií stále čeká na svou hru, která ji proslaví. *RS:RS* to tedy rozhodně nebude.



Menu pro vydávání rozkazů vaší jednotce: další bolestivá překážka v hraní *RS:RS*.







KDYŽ SE HRA NEPOVEDE, CO JE LOGIČTĚJŠÍHO, NEŽ UDĚLAT K NÍ DRUHÝ DÍL?



Rainbow Six: Rogue Spear

“Tom Clancy se musí obracet ve své tankové věži.”

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Red Storm
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nenáročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

RAINBOW SIX (PSM21 5/10)
První díl byl stejně nepovedený jako druhý. Nedoporučujeme...

Nebylo to tak dávno (*PSM21*), co se kolega Pavlovský nemilosrdně vrhl na playstationovou konverzi z PC s názvem *Rainbow Six*, nemilosrdně ji vyválel v recenzentním dehtu a peří a přišpendlil ji na záda cedulku s označením „5/10 - KOPNĚTE SI DO MĚ“. Nebylo to tak dávno a už tu máme druhý díl.

A je to opravdu radost. Je to opravdu radost vědět, že na světě existují lidé, kteří si stále bez ohledu na cokoliv budou prosazovat ten svůj song, přestože je falešnější než ňadra Britney Spearsové.

Člověku to dává víru do života. Hoši z Red Stormu kdysi stvořili poměrně špatnou hru, načež si vyhrnuli rukávy, opřeli se do toho - a stvořili druhý díl, který je ještě horší. Nejenže se jim podařilo většinu chyb z jedničky zopakovat, ale přišli dokonce s několika novými.

První playstationová *Rainbow Six* se potácela na nejasném rozhraní strategie a střílečky v první osobě, přičemž si brala to nejhorší z obou: v oblasti taktiky byla silně triviální, v doomovském žánru zase trapně pomalá s ubohou grafikou a s nepřáteli za každým rohem, kteří vás spolehlivě odeslali do gameoveru, aniž by vám dali šanci.

Tak všechny tyhle plusy zůstaly v rádoby simulátoru protiteroristického komanda *Rainbow Six: Rogue Spear* zachovány.

Navíc tu máme poněkud nevychytané ovládání, které z akce dělá zábavu podobnou pinballu, a AI, na kterou bych mohl vymyslet několik velice vtipných přirovnání, kdyby bylo místo - jak vaši kolegové, tak soupeři jsou totální mongolové, kteří se vesele hrnou rovnou do pastí, a jediné dva úkony, které zvládají bez problému, je střílení (jakmile je někdo v dohledu) a umírání.

To, že se tak často musíte reloadovat, není tedy způsobeno jejich vychytralou zákeřností, ale starou dobrou zvýšenou hemživostí alias nevybalancovaností akční hratelnosti.

K *RS:RS* se toho nedá moc dodat. Věřím, že snaha byla, ale tentokrát tak nějak napřena úplně pochybným směrem. Technothrillerový bestsellerista Tom Clancy, podle jehož románu celá herní série vznikla, se musí obracet ve své tankové věži. ■

Štěpán Kopřiva

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	3D nepatří do ruky malým dětem. Ani lidem z Red Stormu.	4
HRATELNOST:	Poměrně frustrující ovládání.	5
ŽIVOTNOST:	Jako u pacienta s pokročilým stupněm rakoviny.	3

CELKOVĚ
Red Stormu se povedlo nemožné - udělat sequel, který je ještě horší než jeho neslavný předchůdce. Už se nemůžu dočkat, s čím přijdou u třetího pokračování.

4 Z DESETI





Zachraň nás: Při pohledu na brankáře se malé děti rozpláčou strachy.



Zkažené vejce: Hratelnost smrdí ještě víc než grafika. Ne, opravdu!





VÍTEJTE V DRUHÉ B TŘÍDĚ FOTBALOVÝCH HER.



UEFA Challenge

„V *UEFA Challenge* je chronický nedostatek realismu."

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001 (PSM33 8/10)
Evropský fotbal nejvyšší úrovně, dost slušná arkáda a zábavnost.

A si vám přijde, že s fotbalovou hrou, která má na obalu sunderlandského útočníka Kevina Phillipse oblečeného v anglickém dresu číslo 10, nebude něco v pořádku. Nic proti Kevinovi, ale tenhle dres patří Michaelu Owenovi. Phillips má jenom smůlu, že svou přezdívku půjčil zrovna hře *UEFA*, jde o opravdu otřesný titul. Jak se zdá, on i další slavné hvězdy evropských soutěží (jako je Figo, Yorke, Bierfoff) nabídly během procesu vývoje své odborné rady.

Rady, které se mohly týkat věcí jako „po zmáčknutí tlačítka nechte hráče pár sekund vést míč a pak ať se teprve provede pohyb" nebo „když se hráč rozhodne pro normální obranný zákrok, nechte ho, ať se kolébá jako stará husa" nebo „míč musí po dvou odrazech zůstat na zemi, když ho kopnete 10 metrů do vzduchu".

UEFA Challenge trpí chronickou absencí realismu a hratelnost je narušena drobnými nedostatky. Například prodlení mezi zmáčknutím tlačítka pro střelbu a tím, kdy se konečně hráč rozhoupe napřáhnout nohu a poslat míč na bránu, je nesnesitelné - než se vám podaří vystřelit, musíte vždycky hrozně dlouho čekat. A když se vám míč konečně odlepí od špičky kopačky, nezpomalí se tempo, abyste střelu mohli lépe sledovat, spíš naopak ještě trochu zrychlí, čímž chce hra docílit dojmu pořádné dělovky.

UEFA Challenge chybí bezprostřednost a radost ze skórování, jakou zprostředkovávají třeba tituly série *FIFA*. Hratelnost, grafika a realismus navíc o několik kategorií zaostávají za všemi verzemi *ISS Pro*. Grafické nedostatky *UEFA Challenge* jsou nejlépe vidět na brankářích. Když se na ně díváte zblízka při chytání gólů, jsou oškliví jako potomek zrozený ze spojení šíleného vědce a Rubikovy kostky.

Na druhou stranu musíme pochválit excelentní komentář Barryho Daviese, dobře vypadající stadiony (tedy ne že byste měli moc příležitostí si je během hry prohlížet) a je zde habaděj nejrůznějších voleb, včetně možnosti hrát v ligovém režimu, dále tu je šest přednastavených soutěží (výhrou v prvních třech odemknete druhé tři) a rovněž možnost vytvořit si vlastní ligu a poháry.

Ale proč se dívat každý týden na zápasy nějakého divizního manšaftu, když se můžete usadit do ředitelské lóže na slavném olympijském stadionu v Římě? No a stejně tak proč se patlat s nějakou divizní přiblblou *UEFA Challenge*, když si můžete střihnout špičkové *ISS*? Výrok: bez diskusí červená karta! ■

Nick Ellis

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Vypadá hůř než Woody Allen, když má špatný den.	3
HRATELNOST:	Nestojí ani za vstupné na Ligu mistrů.	4
ŽIVOTNOST:	Je nepravděpodobné, že to vydržíte aspoň do půlky.	4

CELKOVĚ Podprůměrná fotbalová hra, která ve srovnání se svými nekonečně lepšími konkurenty vypadá ještě uboženji. Pěkné doplňkové volby nevyváží nemotorné a otravné nedostatky ve hře.

4 Z DESETI

SEZNAMTE SE S VĚRNÝM KAMARÁDEM - DUCHEM.



Casper: Friends Around The World

FAKTA

VYDAVATEL:	TDK
VÝROBCE:	Real Time Associates
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Casper je hodně přátelský duch. A vaším úkolem v *Casper: Friends Around The World* je projít plošinkami pseudo3D prostředí a zachránit své kámoše před nebezpečím.

Tak předně, nevypadá to špatně. Grafika je robustní, bohatá a hra má díky ní příjemnou atmosféru. Jenomže - bohužel - tady to taky končí. Hra totiž vzbuzuje dojem, jako by jela po kolejích, tzn. žádná změna směru zde není možná: pořád se pohybujete po vytyčené linii. Jste doslova uzamčeni v linii, jež postupuje zleva doprava a jen občas - a to se musíte fakt setsakramentsky snažit - si můžete udělat výlet jinam.

Krátce řečeno, hra je taková standardní „sbíračka" s notně omezeným pohybem. Přesto tu ovšem je několik dobrých nápadů i sekvencí. Třeba jedním ze zajímavých Casperových triků je proměnit se v padák a s chytáním tepelných vln postupovat na vyšší plošiny. Stejně tak jsou zajímavým rozptýlením nabízené minihry pálkařského typu. Nicméně těchto několik zajímavých věcí vás brzy omrzí, neboť nakonec zjistíte, že všechny úrovně jsou vlastně stejné a žádná z nich neklade na hráče nějaké větší nároky. Prostě další obyčejná plošinovka, které výrazně scházejí vyšší ambice. ■

Al Bickham



Zjevení: komiksová grafika, chytré sekvence a minihry, ale podstata téhle hře jaksi chybí.



Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Hezký komiksový styl. To je taky na hře to nejlepší.	7
HRATELNOST:	Neobtížná a poměrně nudná.	4
ŽIVOTNOST:	K téhle hře se nevrátíte.	4

■ CELKOVĚ
Další výmluvný příklad cynického zneužití licence pro zisk. Je zde několik dobrých nápadů, ale povětšinou je tahle hra pozoruhodně nudná a únavná.

4 Z DESETI

SIMBOVO PATETICKÉ KŇUČENÍ.



Disney's The Lion King Simba's Mighty Adventure

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Paradox Development
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Až po jediné hodině hraní Simbu triumfálně provedete poslední z devíti úrovní hry, uvíznou vám slova „mighty adventure" (velkolepé dobrodružství) z názvu hry v krku jako střela se sedativy strážce parku. Jako dětská 3D plošinovka je tahle hra bezesporu zábavná, grafika září jako vyleštěná, co se ale životnosti týká, připomíná osamělé zvíře, které se rozhodlo přebrodit řeku plnou krokodýlů.

Hlavní dobrodružství spočívá z velké části v tom, že se potulujete po různých oblastech z disneyova filmu, vyhýbáte se nebezpečným zvířatům (hyeny, kaňata) a sbíráte symboly. Odměnou za úspěch je vám otevření několika hloupých minihier, jako je spojování symbolů, výprask kočky a squash, kde míček zastupuje hmyz a raketu váš chlupatý ocas. Pokud hrajete na vyšší obtížnost, musíte si odemknout více miniher.

Jednotlivé úrovně jsou pospojovány filmovými ukázkami a celá věc pak působí spíš jako reklamní šot než jako videohra. Na druhou stranu musíme říct, že koho nezaujme Simbovo rozkošné řvaní (◎), zaslouží si, aby ho zamkli do pokoje a pustili mu hodně nahlas soundtrack Eltona Johna.

Lion King bezesporu zaujme spoustu malých hráčů. Vám ale radíme, zahrajte si radši *Final Fantasy IX*. ■

Nick Ellis





Čára života: Simbova pozoruhodná autobiografie se určitě nestane hrozbou pro mizející deštný prales.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pěkně ošetřené pozadí a animace.	7
HRATELNOST:	Bez inspirace a originality, ale dokud je co hrát, je to legrace.	3
ŽIVOTNOST:	Nedůstojně krátká, nepomůžou ani minihry.	3

■ CELKOVĚ
Další útok na inteligenci našich malých hráčů, tentokrát jde o příjemný, i když celkově nijak výrazný titul. Nenechte se nalákat licencí, skalpujte velkého Simbu a kůži pověste do průvanu.

3 Z DESETI



Kukuřicová hvězda: Daisy přesedlá na jeep a vydá se na projížďku po úrodných lánech Hazzard Country.



Boční srážka: Roscoe dělá co může, aby vás vytlačil ze silnice.





GENERAL LEE SE VRACÍ NA SILNICE. VZRUŠUJÍCÍ?



Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out

„Nedostatek kreativity způsobil, že od sebe mise nepoznáte."

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Sinister Games
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DRIVER 2 (PSM32 10/10)
V mnoha ohledech skvělá závodní hra s dobrým příběhem a divokými honičkami s poldy.

Pokud hodně - opravdu hodně - přimhouříte oči, možná v tomhle naprosto zbytečném pokračování loňské *Dukes Of Hazzard*, jež byla počítána k lepšímu průměru, najdete něco málo rozptýlení. I když budete od samého začátku očekávat podprůměrnou závodní hru - jíž tenhle titul bezesporu je - budete se sami sebe ptát, proč *Dukes Of Hazzard 2: Daisy Dukes It Out* vůbec existuje.

DOH2 je něco jako méně zajímavá a méně vynalézavá verze *Drivera*, ale ať je jaká chce, je to první *Dukes Of Hazzard* s jinou zápletkou a několika novými vozidly. Krom toho, že se opravilo několik menších vizuálních nedostatků a že nově dabovaný hlas Luka připomíná Dustina Hoffmana v *Rainmanovi*, není tu nic zvláštního, na co byste se mohli těšit - obzvláště když tenhle televizní seriál nebyl u nás nikdy vysílán a není tedy svou licencí ani za mák atraktivní.

Děj opět připomíná poněkud nemotorné - a nepříliš přesvědčivé - splynutí *Driver* a *Destruction Derby* a závodění je trošku okořeněno neúnavnými snahami soupeře vytěsnit vás ze silnice. Místo aby se hra snažila přidat trochu rozmanitosti, spíš vás všemožně otravuje. Už samotný souboj s totálně hrozným ovládáním vám dá pěkně zabrat, a aby toho nebylo málo, musí vám navíc někdo pořád narážet do boku. A když vás zrovna nikdo nehoní po zapadlých zákoutích rozlehlé Georgie, zdá se, že si vývojáři Sinister myslí, že hráči odkojení tituly jako *Driver* a *GTA* uznají za plnohodnotný cíl misí sbírání dopisů. Ani nápad. Nedostatek kreativity a úsilí v *DOH2* způsobuje, že od sebe jednotlivé mise pomalu nerozpoznáte a postupně se všechno rozplizne v mišmaš podprůměrnosti.

Na zábavnosti nepřidá ani skutečnost, že silnice zůstává po výměně auta stejná jako při jízdě v předešlé úrovni, takže si vlastně dáte jen další kolečko, což jednak navozuje nudný pocit, že to tu už jednou bylo, a jednak potvrzuje neochotu Sinister přijít s něčím novým. Vezměte to kolem a kolem a vyjde vám, že je *DOH2* asi stejně zábavná jako vyplňování daňového přiznání.

Pokud můžete k plusům nějaké hry počítat jen to, že obsahuje dobré sekvence, je jasné, že herní historii nijak výrazně neovlivní - a to dokazuje i tato hra. *DOH2* je nedbalá, nenápaditá, nudná hra, v níž schází cokoliv aspoň trochu chytrého. Dál od ní. ■

Tim Weaver

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Několik pěkných sekvencí, ale jinak je ošklivá a nepříjemná.	5
HRATELNOST:	Nudné úkoly, příšerné ovládání, prostě otrava.	3
ŽIVOTNOST:	Spousta úrovní, otázka je, jestli se vám je bude chtít hrát.	3

CELKOVĚ
Za všechno hovoří už skutečnost, že *DOH2* je stejná jako první díl, navíc je ještě nudná a má své vlastní nedostatky. Šok.

3 Z DESETI

VŠECHNO DOBRÉ JEDNOU SKONČÍ. NA ROZDÍL OD SÉRIE ARMY MEN.



Army Men: Lock 'N' Load

FAKTA

■ VYDAVATEL:	**3DO**
■ VÝROBCE:	**In-house**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**11 a více**
■ POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
■ ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

3DO si zaslouží uznání. Když nic, mají aspoň výdrž. A to ve všech směrech: ani *Lock'N'Load* se totiž nijak nevymyká tradici nízkého standardu, který byl zaveden předchozími tituly řady *Army Men*. To je ale také jediné „plus", které tahle ošuntělá střílečka, při jejímž hraní budete - jak se již stalo zvykem - potřebovat lupu, má.

Green army se zase jednou vydala na tažení proti Tan a, stejně jako v *Omega Soldier* (viz níže), se všechno odehrává ve třetí osobě. Většinu času strávíte pobíháním po vlastních a střílením z ostřelovačských pušek, automatů, bazuk a minometů a házením granátů, trochu rozmanitosti tu mají zajišťovat sem tam roztroušené úrovně s motorkami nebo tanky.

To ale na celou hru, kterou navíc postihla tradiční kletba celé série: temná, ošklivá grafika, až nezdravě skromná zvuková kulisa, poskakující kamera, která si neporadí ani s tak banálními manévry jako průchod dveřmi, příšerný detektor kolizí a neuvěřitelně hloupé ovládání, nepřiměřeně rychlé při chůzi vpřed a neuvěřitelně pomalé při otáčení a chůzi pozpátku, příliš nestačí.

Pokud vytrváte a necháte se odradit těmito nedostatky, zjistíte navíc, že úrovně jsou nudně prázdné a není tu na co koukat ani co dělat. ■

Chris Buxton



Věřte: Vzrušení pramenící z tak graficky ohromujících efektů, jaké vidíte na obrázcích, je téměř nulové.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Ošklivá textura, prázdné úrovně a hrubé animace.	2
■ HRATELNOST:	Hrozný engine a ovládání spolehlivě likvidují i zbytky zábavnosti.	2
■ ŽIVOTNOST:	Z tohohle CD by byl hezký podnos nebo třeba ozdoba na zdi.	2

■ CELKOVĚ
Zkrátka a dobře, tradiční *Army Men*. Pokud vás neodděla směšný engine a příšerné ovládání, totálně nudným úrovním se to určitě povede. Pozor, nenechte se okrást.

2 Z DESETI

NEVÍTANÝ NÁVRAT PLASTIKOVÝCH VOJÁČKŮ.



Army Men: Omega Soldier

FAKTA

■ VYDAVATEL:	**3DO**
■ VÝROBCE:	**In-house**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**V prodeji**
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**11 a více**
■ POČET HRÁČŮ:	**1 až 2**
■ ANGLIČTINA:	**Nepotřebná**

Další měsíc, další hromada her *Army Men*. No jistě, přeháníme, ale zatím nikdy nevzniklo z jedné licence tolik her, které by stály za tak málo.

Pro ty, kteří slepě sledují sérii, se v *Omega Soldier* jakýsi klon hrdiny předchozího titulu, Sarge, ocitne uvězněn za nepřátelskými liniemi. Několik neočekávaně dobrých sekvencí vás docela slušně uvede do obrazu a pak jste nemilosrdně vrženi do víru příšerného dění.

Omega Soldier je střílečka ve třetí osobě, která ze všeho nejvíc připomíná klasiku 80. let, *Commando*, a více méně ignoruje hratelnostní a technologické vymoženosti vyvinuté během posledních 15 let. Běžíte po obrazovce a automatem, plamenometem a granáty likvidujete postupně se objevující identické nepřátele a také se snažíte nějak se vypořádat s trhavostí a nesmyslnými úhly kamery a necitlivostí ovládání.

Pokud máme shrnout, proč si tuhle hru nikdy nekoupit, tak proto, že je žalostně snadné dostat se na konec. Kdyby úrovně nebyly tak únavně dlouhé, sfoukli byste ji za slabou půlhodinku.

Army Men je skvělý nápad, ale skvělé nápady jsou samy o sobě na nic. ■

Paul Rose





Nehybný: Občas může být problém poznat, kdo je mrtvý a kdo živý. Schválně, jestli uhodnete, který voják to tady nepřežil.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA:	Odporná, zaspala snad ještě déle než Šípková Růženka.	3
■ HRATELNOST:	Od začátku do konce nestojí za nic.	2
■ ŽIVOTNOST:	Stupidně jednoduchá.	2

■ CELKOVĚ
3DO, prosíme, otevřete konečně oči a uznejte, že série *Army Men* prostě nefunguje. Přestaňte nás bombardovat novými a novými díly a radši se podívejte, jak má taková úspěšná videohra vůbec vypadat.

2 Z DESETI

A OD DO Z

VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

0-9

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte ↑, L2, ←, R2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte →, L1, ↑, R1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte SELECT a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑. Pusťte SELECT, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, ○, ✕, ✕, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte R1 a namačkejte ○, △, □, ✕, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ✕.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte R1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ✕. Abe teď bude při ←ění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte R1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ✕, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2. V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, R1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1.
Výběr úrovně- △, ↑, ✕, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ✕, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ✕, □
Neomezeně životů- △, ○, ✕, □
Ladicí mód- ↓, ↓, △

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte START + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte START + ○ + ✕ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, L1, R1. Po správném zadání se objeví nápis "INVICIBLE".
Doplnění zbraní a munice
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, R1, L1. Po správném zadání se objeví nápis "POWER UP!".

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte △ a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice: V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy: V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ✕.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ✕.
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 a vyberte bojovníka.

NOVÉ CHEATY



Simpsons Wrestling

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy
↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron
↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, R1, R2
Trhání
←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel
→, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat.
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □, □, ○, ✕, △, ○
Chronosféra - △, ○, ○, □, □, ✕
Odkrytí mapy - □, △, ○, ✕, △, □
Parabomby - □, ✕, ○, ○, ✕, △
Dokončení úrovně - ✕, □, □, ○, △, ○
Atomovka - ○, ✕, ○, △, □, △

Kódy misí- Spojeci	Kódy misí- Sověti
2- PJ10C3IEW	2- VMBW0Q284
3- EC5NAHTU	3- XN37MCCSO
4- 9BFVYZAZ8	4- LH06FZZQL
5- P4XS4CZVC	5- BUVV20LFF
6- FMNAE6U08	6- AVYQ10YA8
7- 7XIQW4KQI	7- LZRJTMQAN
8- WPLAGLJ2G	8- YQX4C9GFH
9- 4TNT8RJ21	9- 1QES08LE0
10- FZ0ZY7ZQA	10- RKP0U0XJA
11- X9FJZVJZI	11- CDLKYL7Q4
12- 5RNHTXLRY	12- 8T5GGDK25
13- J7VEWVT09	13- X5CDE0KN8
14- 0LHDAPYHL	
15- 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun: □, ○, △, ✕, ○, ○
Více peněz: ✕, ✕, □, ○, ○, ○
Vítězství: ○, ○, △, ✕, ✕, □.
Atomovka: ○, ✕, ○, ○, ✕, □
Dočasná nesmrtelnost: □, ✕, ○, ✕, △, △
Parabomby: ✕, ✕, ✕, ○, △, □
Odkrytí mapy: △, △, ✕, ○, △, □
Tajná mise v Angli:
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců.

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

COURIER CRISIS
Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - eflcifcgkj
2 - iflcifccki
3 - mflcifcokj
4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl
6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl
8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii
10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij
12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj
14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj
Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK.
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ.
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES.
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX.
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ✕ + □.

CRASH TEAM RACING
Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1.
Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓.
Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →,→.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, ○, ←, ←, ↓.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2
Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □,□, ○, ↓, ←, →, ←,→. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

D

DANGER GIRL
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △, L1 + L2 + R1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ◎.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ◎.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ◎.
EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíců navíc.

DEMOLITION RACER
Cheat mód
V hlavním menu namačkejte
⊗, ⊗, ▢, ▢, △, △, ◎, ◎.

DEATHTRAP DUNGEON
Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, ▢, ◎, R1, L1. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY
Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD
Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, ▢
50 granátů a pět střel- ↓, ▢, ▢, →
Tlouštíci- →, ▢, ▢, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, ▢, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, ▢, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ◎, ◎, ↓, △, ↓
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, ▢, →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑, ↓, ▢
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (▢) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, ▢, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, ▢, ←, ◎, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, ▢
Tlouštíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ←, ◎, ↑, ↓, ▢, →
999 x turbo- ◎, ◎, ▢, ▢, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ◎, ↓, ↓, △, ⊗, ▢
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ◎, ↓, ◎
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, ▢, ↓
UFO mód- →, ▢, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
L1, L1, ◎, ◎, ▢, ▢.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - ▢, ▢, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ▢, ▢, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Mód první osoby
Všechny zbraně - ▢, ▢, ◎, ◎, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, R1, R1, △, ◎
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ◎, ◎, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, R1, R1, ◎, ◎
Nekonečný čas- L1, R1, R1, ▢, ▢, R1, R1, L1

DINOSAUR
Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R1R2, poté stiskněte ◎, ↑, ⊗. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte ▢, ↓, ←, →, ▢. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DOOM
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
→, ←, R2, R1, △, L1, ◎, ⊗.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
↓, L2, ▢, R1, →, L1, ←, ◎.
Všechny zbraně, munice a klíče
Zapauzujte hru a stiskněte
⊗, ▢, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats".
Nezranitelnost- L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1
Miniautíčka- R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Zvýšený podvozek- R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

DRIVER 2
Tajné lokace
Některé části města jsou standardně nepřístupné, zpřístupnit je můžete zapnutím vypínače, který je možno najít na některých budovách. Po jeho zapnutí se objeví nápis, oznamující zpřístupnění dané lokace či věci.

Úroveň	Tajemství	Umístění tlačítka
Havana	malé auto	garáž
Vegas	upravený pickup	garáž
Vegas	nesmrtelnost	lékárna
Rio	náklaďák	doky
Rio	imunita	policejní stanice

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, ⊗, ▢, ▢, ⊗, ▢, ◎.
Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, ▢, ◎(2x), ▢, L1, L2.
Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ⊗, L1, ▢, R1, ◎, L2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, ◎, R2, ▢, ◎, L2, R1.
Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
▢, ▢, ▢, ◎, ◎, ◎, ⊗.
Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.
Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
▢, ⊗, ◎, ▢, ⊗, ◎, ▢.
Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
R1, R1, ◎, ◎, L1, L1, R2.
Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, R1, R1, ⊗, ⊗, ◎, ◎.
Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
L2, R1, L1, R2, ◎, ⊗, ▢.
Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
▢, ▢, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ▢.
Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
▢, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ▢, ▢.
Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, R1, ⊗, L1, ⊗.
Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, R1, ⊗, ⊗.
Wacky FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ◎, ◎, ▢, ▢
Outtake FMV sequences
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R1, R2, ▢, ▢, ◎, ◎
Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
◎, R2, L1, ▢, L2, ⊗, R2.
Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, ◎ 4x, ⊗ 4x, ▢ 4x, SELECT 4x.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9x), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte ▢, △, ◎, ◎, START.
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně: L1, R1, ↑, L1, R1, ↓, R1, →, R2, ←
Všechny předměty: R1(5x), L2(5x)
Všechny klíče: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Dvojnásobný damage: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Dočasná nezranitelnost: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Nesmrtelnost: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: R1(9x), ↑
Duke s malou hlavou: R1(9x), ↓
Protivníci s velkou hlavou: R1(9x), ←
Protivníci s malou hlavou: R1(9x), →
Úvodní video: SELECT, ↑(9x), SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑(9x), SELECT, L2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑(9x), SELECT, R1

DUNE 2000
Peníze navíc-pouze pro analogové ovladače
Jděte do lišty a stiskněte ⊗↑ na znaku ⊗, ▢, △, ◎, ▢, ⊗. Potom si můžete pravým analogovým tlačítkem přidávat 10.000 kreditů.
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ⊗ na znaku ▢, ◎, ⊗, △, △, ▢. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
R1, L1, R2, L2, R1.

EVERYBODY'S GOLF 2
Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ◎, ◎, ◎, ↓, ↑, ↑, ←, R1.
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte L2 a stiskněte ▢, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ◎.

FIGHTING FORCE 2
Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" (v "Options").
Maximum munice- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,▢,←,△.
Nesmrtelnost- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,▢,→,▢.
Všechny zbraně- L1,△,↑,↓,◎,◎,△, ▢, ↑, ◎.
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- L1,△,↑,↓,◎,◎,△,▢,↓,L1.
Rychlejší střelba- L1,△,↑,↓,◎,◎,↑,↑,↑,↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek- L1,△,↑,↓,◎,◎,↓,↓,↓,↑.
Mód pro šílence- ↓,↓,↓,△,↓,↓,↓,▢,←,→.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX
Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ◎. V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, R1, R1, R1, ▢
3. CD - L1, R1R2, L1, R1R2, L1, ▢
4. CD - ◎, ◎, ▢, L2, ▢

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte △. Nyní můžete zadat následující cheaty:
Všechny zbraně - 11692
Neomezená munice - 61166
Velké hlavy - 10397

FORMULA 1 '99
Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS".
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY".
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Výběr úrovně
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.
Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.
Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.
Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.
Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte ▢ a stiskněte ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

G

GAUNTLET LEGENDS
Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ▢, →, ←, →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←.
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, →, ←, →, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
→, △, →, ←, △, ⊗.
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←, ◎, ↑, ↓.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ◎, →, ↑, ←, →, ↓.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, →, ↓.
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ◎, ↑, →.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1.000.000 bodů.
MUCHCASH- 500.000 bodů.
NOFRILLS- Ladící mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Nebaví-li vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, → a můžete to rozjet.

H

HEART OF DARKNESS
Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + L2 + R1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HOGS OF WAR
Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS".
Prohlédnutí FMV sekvencí

Podepište se jako „PRYING PIGS".
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK".

CH

CHAMPIONSHIP SURFER
Ledový surfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte L2, R1, R2, L1, L2.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗.
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď.
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky.
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ◎ nebo ▢, abyste se rozeběhl k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ◎ nebo ▢. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek.
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L2, ▢, △, ◎, ⊗, R2, R2.
Všichni draci
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte L1, R2, L2, ▢, ⊗, ⊗.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V obrazvce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ←, →, R1, ◎, ▢, △, △.

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, ▢, ▢, ◎.

K

KKND: KROSSFIRE
Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 a nakonec ▶

přimáčkněte START. Hra se zapauzuje a vy pak vyberte „Display Password" a stiskněte ←, ○, □, →, ×.

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci: ←, →, ←, ←, →, →, ←, →, △. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu, nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑, ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví -
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ×, ←, △, ↑, ↓.
Zvýšení úrovně zdraví -
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.
Ublížení Razielovi -
←, ○, ↑, ↑, ↓.
Doplnění magie a "Glyphu" -
→, →, ←, △, →, ↓.
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnosti -
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.
Zapnutí "Soul Reaver" schopnosti -
↓, △, L2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.
Zapnutí "přelézání zdí" schopnosti -
△, ↓, L2, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnosti -
←, →, ○, ←, →, ←.
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.
Zapnutí "Constrict" dovednosti -
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.
Ohnivý Reaver -
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.
Další varianta ohnivého Reavera -
△, →, ↓, ○, ↑.
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
×, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.
Kain Reaver (pouze grafický efekt) -
×, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LMA MANAGER 2001
500 milionů
Jako jméno zadejte FILTHY RICH
Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS
Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou
ENTREZVOUS,
PORTECLEFS -
Zadat postupně, zpřístupnění misí
DWIECRANS,
MOHUEQUIPE,
MOHDESSINS -
Galerie

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte
←, ↑, □, △, →, ○, ↑, □

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ×, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ×, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ×, ↓.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Superskok
Zadejte "BIONICJUMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password".

MOHO
Při zadávání cheatů je nutné držet SELECT
Zpřístupnění všech vězení
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R2 R1 L1 R1 L2 R1 R1 R2 R1 L1 L1 R1 L2 R1.
Zpřístupnění bonusových vězení a všech úrovní
V obrazovce Prison Select stiskněte R1 R1 L1 R2 R1 L1 L1 L1 R2 R1 L1 L1 L2.
Zpřístupnění Doktora
V obrazovce výběru hráče stiskněte R1 R1 R2 L2 L1 R2 L2 R1 L1 R2 R2 L1.
Zapnutí "Bouncy" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R1 R2 L1 L1 R1 R1 R2 L1 L2 R2 R2.
Zapnutí "Slippery" módu
V obrazovce Arena nebo Tournament stiskněte R2 R1 R2 R1 R2 R1 L1 L2 L1 R1 L1 R1 R2 R1 R2 L2.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

> **VAROVÁNÍ**
>
> Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však v zájmu zveřejnění nejnovějších cheatů není možné - i v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.
>
> Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.
>
> V případě, že jste majiteli PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline **(0605/566525)**.
> Děkujeme za pochopení.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, L2, R1, R2, □, ○.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností.

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte R1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte
↑, ↑, ↑, →, ←, △, ×.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ×.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte
○, □, →, ←, L1, R1, ×.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, L2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, L1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, L2, R2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, ○, ↑, ↑, ←.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start.
Všechny tratě -
○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, □, ×
Všechny postavy a vozidla -
△, ○, △, □, △, ×, △, △, ×, ○
Závěrečné titulky -
○, △, □, △, ×, △, □, ○, △, ×

N

NBA HOOPZ
Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního □, druhého × a třetího ○
3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, ○, □ a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM.
Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ↑, L2, R2.
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NHL 2001
Blbý hráč
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Bruce Willis".
Hammer
Vytvořte hráče a jako křestní jméno zadejte „Hammer".
Hráč Jersey číslo 99
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Wayne Gretzky". Uložte postavu, ale neměňte její atributy. Poté můžete změnit její jméno.
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Peter Forsberg" nebo „Jaromir Jagr" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Sandis Ozolinsh" nebo „Chris Pronger" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako „Patrick Roy", „Dominik Hasek" nebo „Ed Belfour" a odpovězte kladně. Vraťte se do předchozí obrazovky a můžete změnit postavě jméno.

NHL ROCK THE RINK
Mód King of the Rink pro dva hráče.
V titulní obrazovce stiskněte
SELECT, △, R2, L1, →, ←, ↓, ×.
Všechny hřiště POWER_SLAM
Všechny zvukové efekty NO_CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK

Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte
→, →, ↑, ↓, ←, □, □, ○.
Odemknutí týmů NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte
L1 + R2 + ○ + □ a stiskněte SELECT.

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Specální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH".

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- □, ○, □
Neomezené napojení- L1 + L2, R1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec- → + □, ← + SELECT + ×
Testovací černé Porsche- → + □, ← + ○ + SELECT
Auta hráčů skáčou- □, ×, □
Všechna auta skáčou- ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×, ↑ + □, ↑ + ×.
Zrychlená auta-
SELECT + □, SELECT + ○, SELECT + □ + ○
Superauto- SELECT + □, SELECT + ×, SELECT + □ + ×
Zrcadlový mód- ← + ×, ↓ + △, → + □
Interaktivní tratě- ↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě- ↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda- ↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy- ↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek-
□, ×, ← + SELECT, → + SELECT

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA.
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte FOREVER.
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL.
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE.

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
×, ○, □, △, △, ○, ×.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, △, □, □, ○, ○, ×.
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, △, ×, ○, ○, ×, □, □.
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, ○, □, △, ×, △, ×, ○.
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte
△, □, □, △, ×, ○, □, △.
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, □, ○, △, ×, △, ×, △.
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, ○, ○, △, □, ×, △, ○.
Supermuži- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ×, □, △, △, ○, □, ×, ×.
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, △, △, ×, ○, □, ×, △.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód -
HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno -
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód -
IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód -
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!
Aktivuje Bubble Soccer mód -
IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů -
MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě -
NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód -
PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta -
WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů -
WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě -
YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" L1, L2, R1, nebo R2.

SIMPSONS WRESTLING
Cheat mód
V obrazovce s nápisem „Press Start" stiskněte
○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
"Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozzlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPEC OPS: RANGER ELITE
Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v invertáři
Nekonečné životy-
□(6x), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.
Volba úrovně-
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte □.
Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Včechny dovednosti-
○(4x), □.
Velká hlava-
↑(4x), R1(4x), ○.
Placatý mód-
←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, □.
Červený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.
Modrý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.
Růžový Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.
Zelený Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.
Žlutý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.
Černý Spyro-
↑, →, ↓, ←, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.
Titulky-
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1, □, ○.
Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, R1, ↑, R1, ↑, R1, ○, ○,
Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □,
Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.
Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✕.
Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, △.
Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.
Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.
Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, R1, R2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.
Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS: DEMOLITION

Zpřístupnění tajných postav
V hlavním menu vstupte do Options a označte Preferences. Stiskněte L1 + R1 a objeví se obrazovka pro zadávání kódů, napšte Watto_Shop a vstupte normálně do hry.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options"(nepotvrzovat) a namačkejte △, ○, ←, L1, R2, □, ○, ←, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně L1 + SELECT + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát.

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát.

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního jmenu a v něm najeďte a zmáčkněte SELECT na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte SELECT 2krát.

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát.

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát SELECT, označte "Director" a stiskněte SELECT 4krát, označte "Practice" stiskněte SELECT jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte SELECT 4krát.

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu .Označte "Bonus" a stiskněte SELECT 13krát, označte "Director" stiskněte SELECT 4krát a jako poslední označte "Bonus", a zde stiskněte SELECT 13krát.

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ✕.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte
SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ✕.
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ✕.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ✕.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕.
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
→ + L2 + R2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats".
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
SELECT + L2 + ○ + □ + ✕.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.
Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu Briefing a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ✕.
V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TARZAN

Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓,↓.
Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT.
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.
Nekonečně životů
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte
L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.
Jestliže jste zadali kód správně, uslyšíte signál.

TEKKEN 3

Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START, nebo △.
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON.
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, poražte ho a je váš.

TENCHU 2

Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte R1 a stiskněte ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ✕.
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte □ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.
Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT stiskněte 5x ○.
Zpřístupnění všech věcí
Stiskněte □, □, □, ○, □, ○, ○, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.
Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stisknete ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.
Zpřístupnění všech úrovní
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ + SELECT a stiskněte →, →, →, ↑, ←, ↓, R2.
Hraní za Tatsumaru
V obrazovce výběru úrovně podržte ○ + □ a stiskněte R1, R2, L2, L1, ↑, ↓, ←, →, SELECT.

TERRACON

Cheat mód -stiskněte
△, ↑, ○, →, ✕, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □, □, ○, △
Všechny power-upy- □, △, □, △
Neomezené životy-□, ○, ○, ○
Opilecký mód-□, ↑, □, ↓
Gumídek-□, ○, ↑, ↓

THE MUMMY

Zapuzujte hru a vyberte „Quit". Pak vyberte „Replay level" a nakonec „Bonus game modes". Poté můžete zadat některý z následujících kódů:
Všechny zbraně
○, □, ○, ✕, ✕, ↓, ↓, □
Bonusová úroveň
△, ✕, △, ○, □, △, ○, ✕
Neomezená munice
✕, △, ✕, □, ○, △, □, △
Neomezené životy
○, ○, △, ○, ✕, □, □, ✕
Neomezená energie
△, ✕, ○, ○, □, ✕, △, □

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ✕, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R2, →, L2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, R2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, L2, L1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R2, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách-
○, L2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ○, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte L2, R2, L1, R1, □.
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, L1, R1.
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte L2, R2, R2, ○, ○.

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □ a stiskněte ✕ v menu "Stamper".
Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER

Přeskočení úrovně
V invertáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1.
Všechny zbraně a dobytí munice
V invertáři stiskněte
L2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte R2 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte R2, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte L2(5x), R2, L2(3x), R2, L2, R2, L2(2x), R2, L2(2x), R2, R2.
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte L2, R2(2x), L2(4x), R2, L2, R2(2x), L2, R2(2x), L2(2x), R2, L2(2x), R2.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte L2, R2, L2(2x), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4x), R2, L2, R2(4x), L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V invertáři označte "LOAD", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny zbraně
V invertáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↑.
Všechny artefakty
V invertáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 + △ a na konec ↓."

TOMB RAIDER CHRONICLES

Střihové scény
V hlavním menu na New game stiskněte SELECT + R2.
Skok do úrovně Gallows Tree
V hlavním menu na New game stiskněte L2 + ✕.
Tajná úroveň
V hlavním menu na New game stiskněte R1 + ✕.
Skok do úrovně The Base
V hlavním menu na New game stiskněte L1 + ✕.
Neomezeně lékáren a munice
V invertáři označte malou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.
Všechny předměty
V invertáři označte velkou lékárnu a podržte
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty během zapauzované hry a držení L1.
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13-
✕, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů-
✕, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte
↑, □, □,△ , →, ↑, ○, △.
Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, ✕, ✕, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ✕, △, ○, ✕, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○(2), ↑, ←, △, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕, △, ○, □, △, ↑, ↓. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←, ✕ 4x, ←.
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ✕ 4x, □, ✕ 4x, □, ✕ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TWISTED METAL 4

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, L1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, R1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, L1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte △, L1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte L1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, △ L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, L1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, R1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, L1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, L1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte △, ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, R1, ↓, START, ○.

V

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS

W

WARCRAFT II

Při hře stiskněte START, vstupte do obrazovky kódů a zadejte:
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana-VRYLTTL
Zobrazení mapy-NSCRN
Rychlejší dřevorubci-HTCHXNS
Všechny upgrady-CKMT
Nesmrtelnost-TSGDDYTD
Přeskočení úrovně-NTTHCLNS
Urychlení stavby-MKTS

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, L2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△, □, ○,△,□, ↑,↑,↑.
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok-
△,□,△,□,□,↑,↑,↑.
Nesmrtelnost-
↑,↑,↑,○,□,↑,→,←.

PSM NÁVOD

The Simpsons Wrestling

PÁR TIPŮ NA ÚVOD

Pokřiky

Na rozdíl od některých bojových her, v nichž můžete svými pokřiky soupeře zesměšňovat do aleluja, v The *Simpsons Wrestling* musíte nejprve sebrat jednotlivá písmena nutná ke složení slova „Taunt". Jakmile pak aktivujete váš pokřik, stanete se na krátkou dobu nesmrtelnými. Využijte tuto výhodu a dejte svému soupeři pořádnou nakládačku. Pokud posbíráte písmena koncem prvního kola, kdy už je váš soupeř na lopatkách, nechejte si ji až na druhé kolo.

Skryté postavy

Hra nabízí tři stupně obtížnosti: Nový vyzyvatel, Obhájce a Šampion. Dohrání hry ve všech obtížnostech je klíčem ke zpřístupnění skrytých postav. Jako Nový vyzyvatel potkáte Čmeláčího muže a Moea. Jednoduše je poražte a budete za ně moci hrát. Coby obhájci se vám postaví Profesor Frink a Flanders. Opět se vám po jejich porážce tyto postavy zpřístupní. Opravdové potěšení vám však přinese až zdolání soupeřů v pozici Šampiona. Až totiž tuto úroveň zdárně vyčistíte, zpřístupní se vám nový „Bonusový" herní mód, v němž si můžete vybrat jakoukoli arénu a jakoukoli herní postavu, za niž budete hrát, včetně až doposud nepřístupného Smitherse a mimozemšťana Kanga. Je zde i bonusový ring, ve kterém můžete hrát dokonce i za Itchyho a Scratchyho, ti však díkybohu mohou válčit výhradně proti sobě a také má jejich klání trochu jiná pravidla.



CHARAKTERISTIKA POSTAV

Apu Nahasapeemapetilon

Apu je velmi slabou postavou, je však ohromně rychlý a mrštný. Jinak je ale Apuův herní styl hodně podobný Krustymu. Jeho Kompotový hod funguje stejně jako Krustyho dorty a jeho úder s názvem „Mnoho rukou Višňových", který vypadá jako těžký záchvat padoucnice, je jen o trochu lépe kontrolovatelný než Krustyho šílené kladivo. Má malý účinek, ale dlouhé trvání a velmi efektivně přeruší soupeřovu akci.

Základní údery

- □ Pěstní smršť
- △ Kompotový hod
- ○ Mnoho rukou Višňových
- ✕ + △ Dělová koule
- ✕ + ○ Točivý hod

Klaun Krusty

Bártova nejoblíbenější televizní hvězda je naprosto průměrným bojovníkem. Jeho údery a Dortový hod nejsou příliš efektní a hlavně postrádají variabilitu, úder Šíleným kladivem ovšem stojí za pozornost. Pokud se po dobu trvání úderu udržíte na soupeřových zádech, snadno mu uberete takřka třetinu energie. Chcete-li zvítězit, dáte asi přednost jiným obyvatelům Springfieldu, ale Krustyho ďábelský smích možná leckoho přesvědčí, že ne vždy je nejzábavnější hrát s nejsilnějším.

Základní údery

- □ Rána a kop
- △ Dortový hod
- ○ Šílené kladivo
- ✕ + △ Botový výkrut
- ✕ + ○ Salto mortale

Školník Willie

Všechny Willieho údery jsou sice méně účinné, zato je ale může užívat s velkou rychlostí a četností. Takže je velice jednoduché rozházet po ringu až 10 pastí najednou, což dává stoprocentní pravděpodobnost, že do několika z nich protivník šlápne - nějaký čas totiž nářadí v ringu vydrží. Mimo to je ale Willie naprosto průměrnou postavou se slabými údery.

Základní údery

- □ Nahrab si své známé
- △ Výkrut s hráběmi
- ○ Kladení pastí
- ✕ + △ Pogo hrábě
- ✕ + ○ Výpad s hráběmi

Barney Gumble

Barney je chlap jak hora s patřičným úderem. Navíc má v ruce vždy připravený půllitr s pivem Duff a věřte mi, že dostat půllitrem od tohoto drobečka vážně bolí. Kdykoli budete moci, ulevte si a říhněte do ringu obláček Barneyho omamného dechu, kdykoli jím soupeř proběhne, ubere mu cennou část energie, ale také zpomalíte jeho pohyb i údery a máte tak volný prostor pro další útok.

Základní údery

- □ Šleha půllitrem
- △ Mrskutí pivem
- ○ Toxické říhnutí
- ✕ + △ Plesknutí tělem
- ✕ + ○ Opilecký hod

Bart Simpson

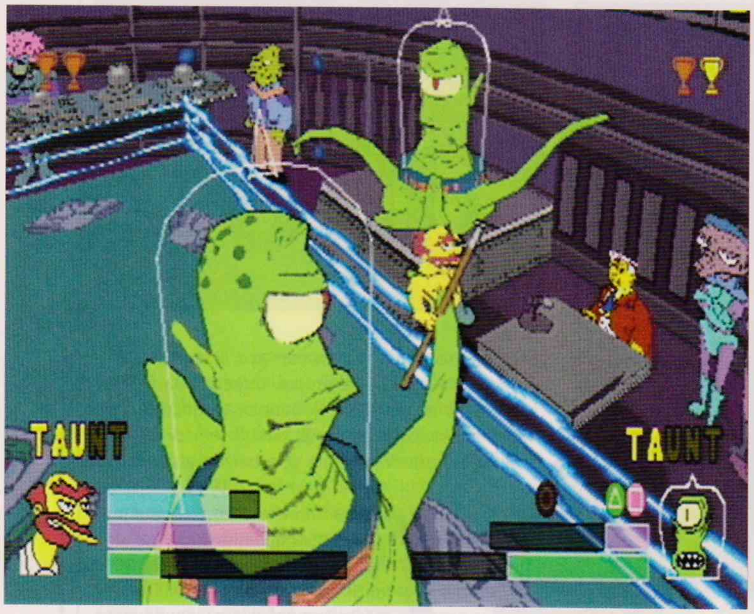
Všechny Bartovy údery jsou naprosto standardní a žádný z nich není ničím výjimečný. Jeho prak je klasická zbraň na dálku, jeho skateboard je těžce ovladatelný a špatně se směruje k nárazu do soupeře. Údery jsou neúčinné i relativně pomalé, a tak je nakonec nejlepší zahnat soupeře do rohu a tam to na něj vybalit.

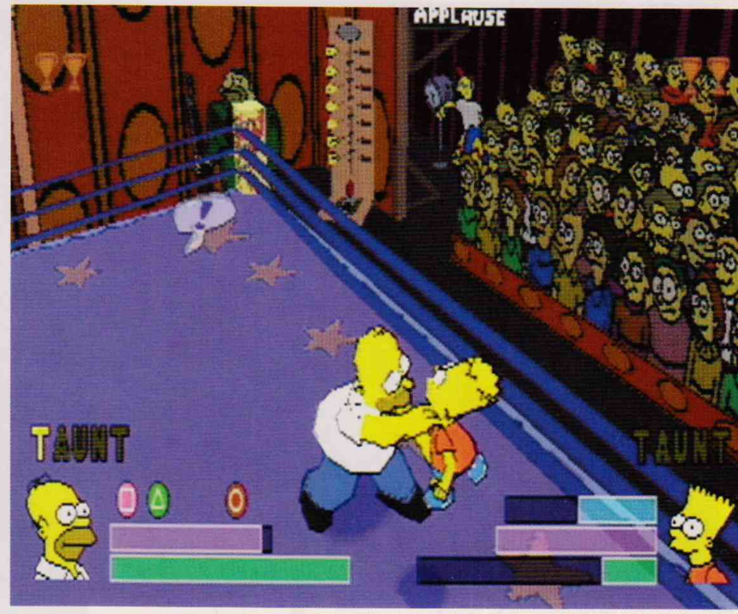
Základní údery

- □ Pěstní útok
- △ Prak
- ○ Skateboard
- ✕ + △ Točivý kop
- ✕ + ○ Výpad hlavou

Homer Simpson

Hned na začátku byste měli zmáčknout ○ a nechat Homera smlsnout pár koblih. Homer se posilní a zvětší se. Co je však mnohem podstatnější, v tomto stavu má Homer také nové údery - zmáčkněte □ a dočkáte se série karatistických úderů, které zakončí horním kopem. Celý úder je velmi rychlý a účinný, obzvláště ten závěr. Po stisku △ vám zvětšený Homer předvede svůj Točivý kop, který je rovněž solidně účinný, nemá však takový dosah. Inu, není nad koblihy!





Základní údery

□ Homerovy pěsti
△ Bowlingová koule
○ Mňam, koblihy!
× + △, Hýžďový plesk
× + ○, Letící hýždě

Základní údery

□ Úder pánví
△ Vlasový úder
○ Vypusťte Maggie!
× + △ Letící salto mortale
× + ○ Tělové kymácení

Líza Simpsonová

Líza je prvotřídní saxofonistka a se saxofonem v ruce je i celkem silná bojovnice, i když se příliš neliší od svého bratra. Mačkáním △ v určitém rytmu nejen že docílíte oslabení nepřítele, ale navíc jej vyhodíte z kteréhokoli speciálního úderu, kterým právě hodlá zaútočit. Saxofonem navíc můžete docílit i komba až sedmi úderů! Podaří-li se vám to, protivník bude omráčen a ztratí prakticky všechnu energii, takže není divu, že to není snadné - je třeba mačkat △ v rytmu.

Základní údery

□ Facka
△ Saxofon
○ Kousání
× + △ Točivý úder
× + ○ Výpad hlavou

Marge a Maggie Simpsonovy

Když Marge používá své vlasy jako zbraň, je velice účinnou bojovnicí. Jelikož je její vlasový úder relativně rychlý, udržíte si tak protivníka dostatečně daleko od těla. Budete-li chtít soupeři znemožnit útočení, pošlete ne něj Maggie. Ta se mu zavěsí na ruce, zpomalí ho a navíc mu zabrání v použití jeho speciálních úderů.

Čmeláčí muž

Čmeláčí muž se pohybuje průměrně rychle, jeho základní údery s jo-jem se liší jen délkou dosahu - snažte se využívat jeho schopnost vysokých skoků. Nejúčinnější je jeho čtyřnohý pomocník. Vypustíte-li do ringu malého ratlíka, ten se ve chvilce zakousne do soupeře a nejenže mu ubere trochu energie, ale vyhodí ho z jakéhokoli speciálního úderu, kterým právě hodlá zaútočit. Což je často mnohem důležitější než samotné ublížení protivníkovi.

Základní údery

□ Jo-jo
△ Jo-jo na dálku
○ Ratlík
× + △ Rotující žihadlo
× + ○ Kymácivý tělový lis

Profesor Frink

Frink je dost silná a hlavně zajímavá postava, protože se značně liší od ostatních bojovníků, navíc zpravidla k lepšímu. Jeho smrtící paprsek je účinný a díky tomu, že se rychle nabíjí, můžete ho do sytosti používat - obzvláště když se sám zaměří. Navíc můžete po ringu rozházet několik druhů pastí s velkou ničivou silou. Celkově lze tedy profesora Frinka označit za jednu z nejsilnějších postav hry.

Základní údery

□ Ruce jak lopaty
△ Smrtící paprsek
○ Kladení pastí
× + △ Výpad a kop
× + ○ Raketová bota

Ned Flanders

Jakmile se vám podaří Neda získat, není sebemenšího důvodu, proč ho hned nevyužít. Jak jste už jistě zjistili, když jste s ním bojovali, pokud Nedovi dojde energie, je vzápětí vzkříšen stejně, jako jeho velký hrdina Ježíš. Už tento fakt z něj činí s přehledem nejsilnější postavu ve hře. Pro začátek začněte ○, na ring se snesou blesky, a to po dobu třiceti vteřin! Paráda.

Základní údery

□ Pěstní smršť
△ Hod Biblí
○ Blesk
× + △ Dělová koule
× + ○ Labutí výpad

Moe Syzslak

Vzhledem k jeho boxerské minulosti není divu, že je Moe velice silnou herní postavou. Jeho nejsilnější zbraní je jeho základní pěstní úder. Mačkejte několikrát rychle za sebou □ a Moe zasype vašeho protivníka snůškou dobře mířených ran. Velkou výhodou jsou vysoké skoky, solidní rychlost a slušná síla, nemá sice nože či jiné zbraně, ale pěsti mu často bohatě stačí.

Základní údery

□ Rychlé pěsti
△ Hořící Moe
○ Fošna s hřebíkem
× + △ Letící fošna
× + ○ Točivý úder

Waylon Smithers & C. Montgomery Burns

Hned vedle Flanderse je Smithers nejsilnější postavou ve hře. Pokud vašeho protivníka zasáhnete Blinkym, nechvalně známou springfieldskou tříokou rybou, padne šokován bezbranně k zemi. S podporou pana Burnse, který ze zálohy do ringu neustále vhazuje výbušné a prudce radioaktivní vyhořelé nukleární palivo, je Smithers takřka neporazitelný.

Základní údery

□ Fackovací záchvat
△ Hod Blinkym
○ Nukleární útok
× + △ Hýžďové odražení
× + ○ Tělový lis

Kang a Kodos

Člověk by čekal, že poslední boss ve hře bude zároveň ten nejsilnější, to zde ale neplatí. Kangův základní úder má velice krátký dosah a jeho laserové pistoli se lze lehce vyhnout. Navíc se pohybuje moc pomalu na to, aby byl skutečnou hrozbou. Není moc těžké před jeho údery jednoduše utéct.

Základní údery

□ Neposlušná chapadla
△ Laserová pistole
○ Zuřivá chapadla
× + △ Vetřelcovo přistání
× + ○ Pohoď a oslab

LOD NENÍ ANI ZDALEKA TAK ROZSÁHLÁ A PROPRACOVANÁ HRA JAKO NAPŘÍKLAD _FINAL FANTASY IX_, ALE NÁVOD ROZHODNĚ VYUŽIJETE - UŽ PROTO, ŽE SI O NĚJ ČASTO PÍŠETE. DALŠÍ SPLNĚNÉ PŘÁNÍ...

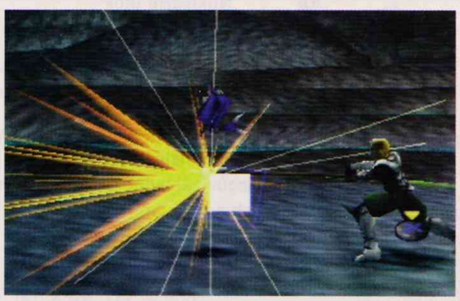
Legend Of Dragoon

1. KAPITOLA

V Selesu kromě několika bitev nic zajímavého není, proto se vydejte pryč z města a následně pak do lesa. V lese také není žádné velké přemýšlení, takže přejdeme rovnou do vězení Hellena. Propašujte se na káře do vězení a vydejte se za kupcem. Z dalšího obrazu vyjděte cestou po schodech nahoru. Po žebříku se dostanete do dalšího obrazu, kde vyjeďte výtahem o patro výš. Po chvíli narazíte na budoucího člena vaší skupiny, Lavitze. Jděte zpět k výtahu a vyjeďte do dalšího patra. Přeběhněte po mostě vlevo a seberte klíč z bedny. Jděte zpět a odemkněte dveře u výtahu. Jděte o obraz nalevo a získáte dalšího člena skupiny - Shanu. Nyní už jen opusťte vězení. Z vězení se vydejte do prérie na sever od lesa.

Od rozcestí jděte nejdříve horní cestou k řece a pak levou k chajdě. Pokračujte v cestě dál do kopce a prohlédněte si strom u srázu. Vraťte se do chajdy pro sekyru a strom porazte. Přes řeku přeběhněte po spadlém stromě. Z prérie se vydejte do jeskyně. Postupně si proklestěte cestu až k savepointu, kde si hru uložte. Zlikvidujte velkého hada a po opuštění jeskyně zavítejte do Indels Castle. Prokličkujte městem až do paláce a po rozhovoru s králem v nejvyšším patře jděte za Shanou na balkon. Po připojení Lavitze zpět do vaší družiny si nechejte namalovat portrét v prvním domě ve městě a dojděte se podívat na Lavitzovu matku. Prohlédněte si Lavitzův dům a po exkurzi se vydejte na mapě na jih do města Hoax. Jděte si do hlavního stanu promluvit s Kaiserem, ten vám nastíní právě probíhající situaci a pak se jděte připravit na obranu města. Po přípravě se vraťte a pak už jen bojujte, dokud se ráno neprobudíte.







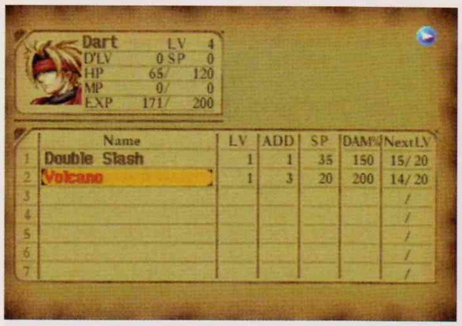
Z města Hoaxu zavítejte do mokřin, ležících severně. Utíkejte stále po cestě, dokud nedorazíte k rozbořené tvrzi, kde se probojujte skrze nepřátele. V tvrzi si promluvte s posledním živým vojákem a vraťte se k východu z mokřin, kde si to střihněte po kmeni rovnou k druhému východu a z mokřin do sopečné oblasti. Proběhněte až k savepointu a zde si uložte hru. Jděte vlevo a přeskákejte po ostrůvcích, Shana se od vás odtrhne, a tak ji následujte. Po souboji s bossem přeskákejte po ostrůvcích napravo, kde narazíte na obchodníka, za kterým pak utíkejte. Další zastávkou po opuštění sopek bude dračí hnízdo. Zde pouze pokračujte po cestě, dokud se nepropadnete do hnízda. Vymotejte se z hnízda a po poražení obou bossů vylezte z jeskyně a namiřte si to do Lohanu - městečka obchodníků. Promluvte si se stařikem a najděte antikvariát v pravé dolní části města (modré dveře). Dostanete radu a od obchodníka lahvičku s vodou, se kterou se můžete vydat zpět do dračího hnízda. Skočte do jeskyně a naberte si vodu, tou poté polijte květinu stojící v cestě.

Doběhněte až do svatyně, kde se vydejte po schodech nahoru až k místu, kde máte zadat kód. Zadejte 352 a vylezte po žebříku. Zlatou hlavu otočte dopředu a protější nalevo. Po poražení Drakeho následuje další souboj, v němž odpovězte s Dartem dvakrát dolní, pak dvakrát horní volbou a za Lavitze rovněž dolní a pak horní volbou. Vraťte se do Lohanu za Shanou a stařík vám poví o soutěži, které se zúčastněte; po souboji s Lloydem a vydovádění se na atrakcích si promluvte s Lavitzem.

Vaše další zastávka je vězení Hellena, kde je uvězněn král. Ve vězení se vydejte vpravo, vyjeďte výtahem úplně nahoru a po zlikvidování příšery ve vězení (prohlédněte si průrvu ve skále) se probijte až k venkovnímu savepointu. Po poražení Fruegela se rozlučte s Lavitzem, který vás po vzoru Aerith z _FF VII_ opustí, zákeřně probodnut mečem. Po hromadě dialogů se opět dostanete k moci nad svou partou a s ní si to zamiřte do Kazasu, který leží kousek na západ od vězení Hellena. Jděte do třetích dveří v pravé části ulice a po rozhovoru s dobrodruhem jděte k bráně. Pokračujte dále dozadu a proběhněte domky co nejníže. Na test odpovězte 3, 3, 2 a po uložení hry se vydejte do Black Castle.

ADITIONS A DRAGONS - ÚTOKY V RŮZNÝCH BALENÍCH

Hned na začátku hry si můžete v městečku Seles vyzkoušet systém útočení a obrany. Postupným zvyšováním úrovně vaší postavy pro ni budete získávat nové techniky. Každá postava (vyjma Shany/Mirandy) má několik základních a jednu ultimátní techniku, kterou automaticky získáte poté, co všechny předchozí techniky natrénujete na maximální level. Obdobným způsobem získáváte i jednotlivá kouzla pro duše svých draků, u kterých záleží pouze na úrovni postavy. Všechny duše draků získáte postupným hraním, pouze pro duši draka Země (Kongol) si musíte dojít do Lohanu a koupit ho od obchodníka, který vám předtím věnoval lahvičku.





Vymotejte se z podzemí a po návratu zpět na čerstvý vzduch vylezte po žebříku napravo. Jděte dveřmi napravo a po přednášce o světlech vyskytujících se na hradě pokračujte výtahem dál. Dojděte až k místu, kde se vysypávají kameny a přeběhněte na druhou stranu. Seberte červený kámen a vraťte se až do haly, kde hlídají dva strážní výtah. Zatím si jich nevšímejte a vydejte se výtahem nalevo pro modrý kámen. Jděte zpět ke strážím a vyjeďte výtahem do druhého patra. Jděte o obraz nalevo, porazte tři cvičící strážné a výtahem napravo si dojeďte pro žlutý kámen. Levým výtahem se vydejte do čtvrtého patra, kde si promluvte s knězem a vložte kameny do trojúhelníku. Ještě než odjedete výtahem v soše, připravte se na finální souboje prvního CD.

2. KAPITOLA

Projděte si celé město a po výstupu s princeznou zajděte do baru. Zde si párkrát promluvte s číšnicí a po setmění se vydejte do domku s glóbem na střeše. V levém dolním domku se vyspěte a z města Fletz odejděte na sever do Donauu. Zde jen zajděte do domku napravo od vchodu do města pro dopis, který pak dejte starostovi bydlícím v domku s dlouhým schodištěm.



Vraťte se zpět do Fletzu. Jděte ke schodům do paláce a pokuste se dostat přes stráž. Nepovede se to, musíte na to jít trochu jinak. Zajděte do obchodu s předměty, kde najdete Festera, s jehož pomocí se pak dostaňte do paláce ke králi. Po rozhovoru s ním se pokuste odejít z paláce, ale budete pozváni k princezně. Po krátké konverzaci už jen následuje menší pohoštění a vydatný spánek. Další zastávkou na vaší pouti bude země, o níž by pan Newton s největší pravděpodobností prohlásil, že je naprosto zmatená.

U brány ukažte stráži propustku a vstupte do Země pomýlené gravitace. Po létajících kusech skály se dostaňte až k savepointu a připravte se na souboj s dalším Viragem. Po jeho zabití si postupně se všemi promluvte a vyrazte do domova Gigantosů, a také banditů. Šípy na uvítanou deaktivujte v domě nalevo a pak jděte po schodech nahoru. Chvíli utíkejte před šípy, dokud se neobjeví bojovník, po jehož poražení bude následovat krátká konverzace. Po vyléčení a uložení hry vás čeká další souboj, po němž se k vám připojí Kongol. Seběhněte do podzemí, seberte si kámen Červeného draka a vraťte se do Fletze. Utíkejte do paláce a vyjděte na balkon. Nepozorovaně se dostaňte do věže napravo, seběhněte dolů a pak zavítejte do Emilina pokoje v pravé věži. Dotkněte se obrazu a po přenesení do jiného světa prozkoumejte podivnou energii. Po příchodu do trůnního sálu si opět trochu zabojujete a pak vás už čeká cesta na loď v přístavu Donau.





Na lodi nejdříve najděte na kapitánském můstku Darta a s ním pak na pozorovacím koši Rose. Jako Rose si zaběhněte promluvit s Haschellem. Nyní jděte za Kongolem do kotelny, poté vyhledejte Alberta a nakonec Maru. Zavítejte zpět za Dartem a Rose. Po srážce s lodí duchů se vydejte vpravo a prozkoumejte dveře od kapitánovy kajuty. Jděte do podpalubí a v první místnosti vlevo otevřete truhlu. To samé pak udělejte i v dalších dvou místnostech - vzápětí vás kapitánův duch pozve k sobě do kajuty. Prozkoumejte podlahu, jděte zpět na palubu a odemkněte dveře nalevo. Zkuste otevřít dveře vlevo a po souboji s duchy si v princeznině kajutě prohlédněte kolíbku.

Po probuzení se pokuste odejít z městečka, připojí se k vám Pete s maminkou a tu i s jeho psem doprovoďte do Fuena, do kterého dojdete skrze podvodní jeskyni. Najděte přístav, ze kterého odejděte do hotelu. Promluvte si s Shanou a po zkompletování party vyrazte do podvodní jeskyně. Po kratičké konverzaci zajděte v Lidiele za trojicí chlápků hrajících karty a po otevření jeskyně v ní otočte kolem. Nyní můžete v jeskyni přeběhnout





po lávce. Proběhněte až k savepointu, uložte si pozici a pak si to jděte znovu rozdat s Lenus. Po jejím zabití se jděte rozloučit do nemocnice s Petem a jeho maminkou a naloďte se na Queen Fury. Přistaňte v Donau a podle mapy doběhněte rovnou do Fletzu. Jděte do paláce za králem, najděte všechny členy vaší skupinky a jděte se převléci do šatny za cvičištěm. Na párty si postupně se všemi promluvte a pak už jen čekejte na výzvu k vložení třetího CD.

3. KAPITOLA

Jděte na sever a vyběhněte po schodech nalevo do hotelu. Sejděte po schodech dolů k hoteliérovi a promluvte si s ním - dá vám povolení k řízení loďky. Naskočte do lodičky a odplujte do pravého horního rohu. Zde zabočte do starostova domu a promluvte si s ním. Vyspěte se tu a ráno odjeďte. Přistaňte u domku vpravo a vyrazte do lesa na hon vlků. Najděte Tea a Kamuy na sebe nedá dlouho čekat. Sledujte lovce a rozdejte si to se zlým vlkem. Pokud budete chtít 500 zlata, musíte se vrátit do města k šerifovi. Pokračujte dál lesem a Rose s Maru se odtrhnou, do Dentingradu pokračujte tedy bez nich.

Zde budete površinou sledovat jen animace nebo hromady dialogů. Začněte s chlápkem v červeném, stojícím v chrámu, a pak s knihovníkem u oltáře. Jděte do knihovny (u savepointu) a promluvte si se všemi kamarády a nakonec s knihovníkem. Pak přejdete do jeho pracovny, odkud se po chvíli hra přepne na Rose a pak na Maru. Až skončíte před knihovnou, jděte z města, kde narazíte na Rose. Jděte do paláce ke královně. V místnosti sousedící s trůnem naleznete Shanu, na jejíž místo poté nastoupí Miranda. Jděte do lesa, kde jste poprvé potkali Kamuye, a vydejte se na sever. Proběhněte městečkem okřídlených až na samý vrch domku a promluvte si s Ancestorem Blanem. Pokračujte v cestě až k savepointu.



Nyní můžete jít buď vpravo, nebo rovně, ale obě cesty vás nakonec zavedou ke kouzelnému meči. Po jeho získání se pravým teleportem dostaňte k Ancestorovi a ten vás přenese do Deningradu. Utíkejte do paláce za Shanou a pak rovnou do lesa, odkud odejděte cestou u chlapíka. Ve skalách se dejte na prvním rozcestí vlevo a na dalším rozcestí v jeskyni jděte severní cestou. Po chvíli narazíte na savepoint, kde si hru uložte a vydejte se na souboj s nejmocnějším ze všech draků, Divine Dragonem. Snadno si s ním poradíte a pak se vydejte na cestu zpět, do křišťálového paláce. Zde si v místnosti s trůnem promluvte se sestrami a vydejte se do ledových jeskyní na západ od Deningradu.

Jděte k rozcestí s cedulí a dejte se vpravo. Po krápnících slezte k savepointu, uložte si hru a jděte porazit dalšího bosse. Nyní už jedinou možnou cestou přes teleporty utíkejte do stromu, kde si to po uložení hry konečně rozdejte z Lloydem. Bohužel je až uboze jednoduchý, proto nemusíte mít strach, že byste měli problémy. Nakonec se ukáže, že není tak zlý, jak se dělá, a přidá se k vám. Z Kashua Glacier odejděte z křižovatky s cedulí cestou vlevo. Při cestě do Vellwebu musíte projít Glorianem, ale zde není nic zajímavého, proto pokračujte dál, až do pevnosti Vellweb.

Naštěstí se není kde ztratit, proto doběhněte až k savepointu, odkud se vydejte východem v levé dolní části obrazovky. Utíkejte do věže a v ní najděte Diaze. Žádný souboj na konci CD se sice nekoná, ale alespoň se dozvíte skutečnou pravdu o Dartově otci a Černém monstru.

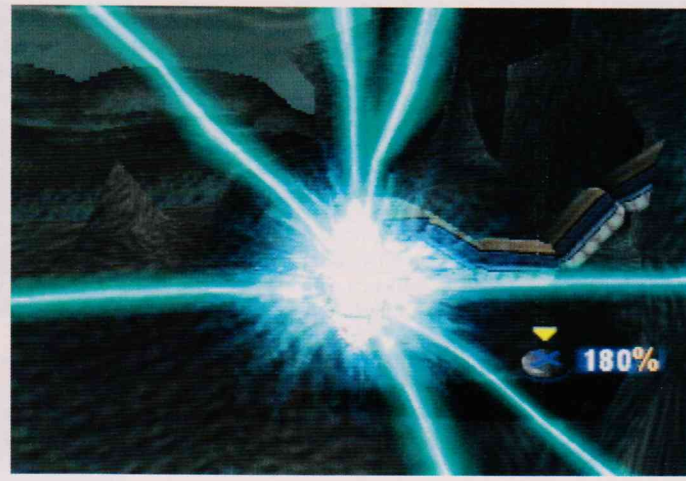
4. KAPITOLA

Poslední CD se otevírá na poušti plné různých nepřátel, ve které se velmi snadno ztratíte. Jděte o obraz na jih a před tekutým pískem uhněte vpravo, nyní jděte třikrát na jih a následně zahněte vpravo. Pokračujte cestou na sever a nakonec se vydejte na východ. Dorazíte k savepointu, u kterého si rovnou můžete ozdravit partu.









Odtud se vydejte na další cestu. Lokaci opusťte cestou vpravo nahoře a jděte třikrát na sever. Před skálou zahněte vlevo a nakonec východem na sever dojdete k dalšímu savepointu. Odejděte směrem na západ a utíkejte na sever až ke skále, kde zahněte na východ a nakonec na sever. Po mapě se dostanete až do Ulary. Po rozhovoru s Caron se vydejte do města. Na rozcestí jděte vpravo a z obrazu s masožravými kytkami jděte pravou cestou na návštěvu k Charle. Postupně se jí zeptejte na všech pět otázek a po setmění jděte najít všechny kamarády. Na rozcestí se vydejte vlevo a měli byste dojít až do obchodu se zbraněmi, kde je Albert a Kongol.

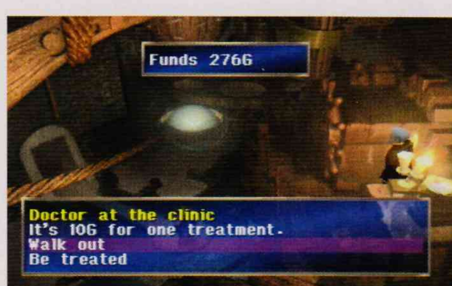
Vraťte se zpět na rozcestí a teleportem se přeneste do baru, kde je Haschel a Miranda. Nakonec zajděte k východu z města, kde už na vás čeká Maru. Po probuzení jděte za Caron a po přenesení z města se vydejte přes domov Gigantosů do Fletzu. V paláci si promluvte s králem a dveřmi u savepointu se dostanete do přístavu. Až budete připraveni k odplutí, naloďte se a vyplujte směrem do Rouge.





Ve vesnici si promluvte se starostou, ke kterému se dostanete po schodech nahoru. Po rozhovoru s ním sejděte zpět k vodě a jděte cestou v dolní části obrazovky do tréninkového centra. Po vystoupení cesty z moře naskočte do loďky a vydejte se do kouzelného města Aglis. Projděte bránou a poté následujte Ruffa. Po rozhovoru s Phewem se vydejte najít Savana. Ten vás vyzve, abyste složili zkoušku, sestávající se z několika otázek. Na všechny otázky odpovídejte druhou variantou, pouze u Darta odpovězte první volbou. Po skončení testu následujte Savana cestou vlevo. Pokud jste zodpověděli všechny odpovědi testu správně, dostanete Psychadelic Bomb X. Utíkejte za Savanem a u dalšího savepointu si hru uložte.

Následuje další boss. Zničte ho i s jeho pomocníky a po smrti Savana se vydejte k teleportu, u něhož jste se poprvé setkali s Ruffem. Odejděte dveřmi nalevo a nechte se přeteleportovat do města zákonů Zenebatos. Nyní máte možnost s létajícím mantou létat po celém světě. Pokud jste se vyzbrojili, vraťte se do Zenebatosu a jděte do obrazu napravo. Robotovi, obsluhujícímu přemisťovací plošinku, řekněte, že chcete letět do legislativního centra. Přeteleportujte se až do místnosti se spoustou robotů (pozor na roboty, kteří vás budou chytat) a postavte se do řady za modrým paprskem. Až přijdete na řadu, stoupněte si do osvětleného kruhu a na dotaz odpovězte kladně. Zadejte čísla 7, 0, 3 a leťte do výrobny zákonů.



Dejte si opět pozor na chytající roboty a dostaňte se až k robotovi, kterému dejte licenci na výrobnu zákonů. Tam vám dá licenci pro vypuštění zákona a tu vy pak doneste do schvalovny zákonů, kde zákon uvedou v platnost. Dostaňte se zpět k létajícímu mantovi (nechte se jen chytit) a dostaňte se na střechu domu, do kterého jste byli teleportováni z Aglis. Promluvte si s robotem a nechte se přenést. Uložte si hru a vydejte se na kus řeči s dalšími bossi. Po zabití všech tří soudců jděte po schodech nahoru a po krátkém výstupu s Dartovým otcem se vraťte k Coolonovi. Ten se bojí, proto vás do města Mayfil musí přenést teleport.



Promluvte si s robotem stojícím opodál a získejte informaci o teleportu do Mayfilu. Ten je vypnutý, ale pokud necháte změnit zákon 410, máte cestu volnou (použijte teleport pro přenos z Aglis). Vyjděte z místnosti a pokračujte skrze teleporty do místnosti, kde je duch jednoho z draků. Pokud chcete, můžete si to s ním rozdat. Je lehký, ale následující dva byste zvládli jen velmi těžko. Dojděte do místnosti, kde létají z hlubin bílá světla. Po dlaždicích, na kterých světla zčervenají, přeskákejte do místnosti s uzdravujícím světlem a odtud až k teleportu, který vás přenese k savepointu.





Využijte ho a jděte si to rozdat s Lavitzem. Promlouvejte na něj, a až se k vám otočí zády, zaútočte na démona na jeho zádech. Po souboji vstupte do světla, kterým odcestoval Lavitz, a odjeďte do Divine Tree. Uložte si hru a po větvích utíkejte nahoru ke koruně. U dalšího savepointu si hru uložte a jděte porazit dalšího bosse. Housenka projde třemi stádii - larvou, kuklou a nakonec z ní bude motýl. Pokračujte v cestě dál a nakonec se nechte vynést až do samého měsíce. Ještě než půjdete dál, dejte Mirandě Therapy Ring a připravte ji na souboj. Po chvíli se od vás odtrhne a bude sama bojovat proti jednomu šéfovi. Nemusíte se ničeho obávat, protože je lehký a po jeho zdolání už jen stačí jít jižní cestou, která vás dovede až do městečka, kde se můžete vyspat a doplnit zásoby.

Vyjděte dolním portálem, dejte Therapy Ring Haschelovi a jděte stále na jih, dokud nenarazíte na jeho dceru, dalšího bosse. Po jejím poražení se vraťte do městečka a vyjděte z domu. Seběhněte po schodech dolů a Therapy Ring přendejte na Kongola. Pořád utíkejte na sever. Až se Kongol oddělí, následuje souboj s jeho bratrem, po kterém se vraťte do městečka. Děj se přepne na Rose a Darta, se kterými utíkejte po cestě, která vás dovede až k Michaelovi. Ten je ze začátku nezranitelný, proto musíte počkat, až vám Rose řekne, kde je jeho Achillova pata. Počkejte, až vás Michael vynese do vzduchu a prošpikuje svými lasery. Pak rychle zaútočte na jeho srdce. Modrým vchodem do jeskyně se dostanete zpět do Serdia, kde jděte do paláce před hotelem. Zde vás čeká souboj s Doelem (bojuje pouze Albert) a po jeho skončení se vydejte do míst, kde na vás zaútočil Michael. Dejte Meru Therapy Ring a utíkejte si to rozdat s archandělem.



Vstupte do světelného kužele, který vás přemístí do oblasti, kde jsou obrazovky. Proběhněte jí až k savepointu a hru si uložte. Připravte se na posledního a také nejsilnějšího Virage. Po konfrontaci s bossem utíkejte dál a najdete další místo, kde si můžete uložit hru. Do konce hry vás čekají už jen dva souboje. Jeden se Zeigem a druhý s finálním bossem Mabel Frahmou. Mezi jednotlivými souboji si hru nezapomeňte uložit. Poslední boss má čtyři formy, z nichž jedna je těžší než druhá. Jejich přesné rozepsání by bylo poněkud zdlouhavé a také zbytečné, proto už jen zbývá dodat: zlomte vaz!! ■

Lukáš Kolínský







DOWNLOAD

VŠE, CO BYSTE ČEKALI OD NAŠEHO DEMODISKU... A JEŠTĚ NĚCO NAVÍC.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz**
Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Určitě jste si všimli, že se to tady trochu změnilo. Naše Liga mistrů bude prostě naprosto úžasná - takže doufáme, že se zúčastníte. A nezapomínejme na uhozené *Sheep, Dog'N'Wolf* v hratelné podobě, fakt sranda!

Catherine Channonová

POUŽITÍ DISKU 39

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.

LIGA MISTRŮ PLAYSTATION

NASTUPUJE NOVÁ ÉRA: PSM OHLAŠUJE ORIGINÁLNÍ LIGU MISTRŮ. NIKOLIV VE FOTBALE, ALE V HRANÍ NA PLAYSTATION!

Sheep, Dog 'N' Wolf **je premiérovou hrou v Lize mistrů *PSM*. Tak zlomte vaz...**





Rekord našeho redaktora činí 1:42. Překonáte ho? Zkuste si zahrát na Šebrleho a pokořit bájnou hranici.

POJĎTE DO TOHO

Co to je?

Liga mistrů PlayStation je úplně nová soutěž, vyhrazená pouze čtenářům našeho časopisu, jimž má poskytnout odměnu za jejich pařanské schopnosti. Odměnou za vaše skvělá skóre a úžasné časy dosahované na našich pravidelných demodiscích vám nabídneme úžasné ceny a co víc, zvěčníme vás jako jedny z nejlepších PS1 hráčů v dějinách a umístíme do naší Síně slávy.

Co dostanete

Každý měsíc před vás postavíme několik úkolů. Ty splníte a pošlete nám důkaz - buď v podobě videa nebo fotografie - a my vám zašleme vaši výhru - certifikát o vašem umístění v Síni slávy plus jednu hru na PlayStation zdarma.

Pravidla

Pravidla jsou velice jednoduchá: každý úkol musí být splněn podle pravidel uvedených u každé jednotlivé hry v rámečku Výzva *PSM*. Každý zaslaný pokus musí být podpořen důkazem, a to ve formě videa nebo fotografie. To je ostatně vysvětleno dále v úkolech. Můžete jich splnit i více než jeden najednou - jen nezapomeňte vyplnit níže uvedený formulář a zaškrtnout náležitá políčka.

Jak získat důkazy

Fotografie

Namiřte fotoaparát na televizní obrazovku a začněte fotit. Nejlepších výsledků dosáhnete zpravidla tehdy, pokud vypnete blesk, zatáhnete záclony a/nebo použijete rychlého filmu, třeba 200 nebo 400 ASA.

Video

1. Vezměte kabel, jímž připojujete PlayStation k TV a připojte jej do zásuvky „Signal In" na zadní straně vašeho videopřehrávače.
2. Připojte zástrčku „Signal Out" na vašem videu do TV a oba přístroje zapněte.
3. Přepněte TV na video kanál a zapněte PlayStation.
4. Najděte volný kanál na video ladění a vyhledejte playstationový signál. Nastavení uložte do paměti.
5. Dohrajte úkol, přičemž nezapomeňte do videa nahrát výslednou obrazovku.
6. Vložte kazetu a stiskněte „nahrávání". Po zhruba pěti sekundách stiskněte stop.
7. Opakujte kroky 5 a 6, a to podle počtu úkolů, které se chystáte splnit.
8. Přetočte kazetu zpět na začátek. *Tohle je velmi důležité.*

FORMULÁŘ

Jsem opravdový pařan a chci se zúčastnit Ligy mistrů *PSM*. Soutěžím v následujících hrách a přikládám důkaz o mém výkonu!

- ☐ SHEEP, DOG 'N' WOLF
- ☐ SMACKDOWN
- ☐ METAL GEAR SOLID
- ☐ SOUL REAVER
- ☐ PIPE MANIA 3D

JMÉNO ....

ADRESA ....

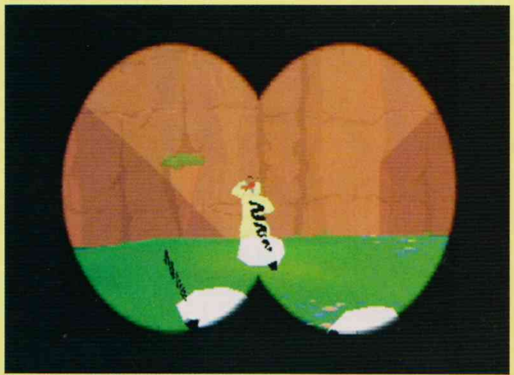
....

....

....

PŘILOŽIL JSEM ☐ VIDEO ☐ FOTOGRAFIE

Zašlete tento formulář současně s důkazem o výkonu na adresu Liga mistrů PSM, PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7, a to nejpozději do konce července. Přiložíte-li nadepsanou a patřičně ofrankovanou obálku, videokazetu vám do měsíce po obdržení zašleme zpět.



Ralph dostává hlad a hledá něco na zub. V dálce vidí Sama a jeho krásné, šťavnaté ovečky.



První pokus je neúspěšný, ale co naplat, i mistr tesař se někdy utne.



Úspěch! Jenže jak se nepozorovaně dostat pryč? Tady bude zapotřebí vaší pomoci...

Nejlegračnější hra, která se kdy dostala na PlayStation

HRAJ! Sheep, Dog 'N' Wolf

JDĚTE DO TOHO A BOJUJTE O MÍSTO V NAŠÍ SÍNI SLÁVY

Jedna z těch nejoriginálnějších her, které za dlouhou dobu prošly naší redakcí. Komiksová hra *Sheep, Dog'N'Wolf* je prostě a jednoduše třída. A taky je o ovcích. Věřte nám, možná jste se podívali s Larou do hrobek faraónů, vyřádili se ve Stone Cold, ovšem pokud jste nezkusili odlákat ovce od stáda na salát, nic jste nezažili.

Demo obsahuje tréninkový level a taky první opravdovou úroveň, která vás uvede do světa vlka Ralpha. Ralph se pokouší ukrást pastýřskému psovi Samovi nějaké ovce, ovšem pokud jej pes zmerčí, je s ním prostě a jednoduše amen. Takže se náš nenažraný vlček musí plížit hezky kolem a držet se Samovi za zády. V tréninkovém levelu se naučíte všechny nezbytně nutné dovednosti, v čemž vám jistě trochu píchne Daffy Duck a Roadrunner. Jasně, hodí se komiks jako takový znát, ale není to úplně nezbytné. Prostředím hra sleduje podivnou logiku komiksů, takže se moc neděste.

V prvním levelu musíte dostat jednu ovci přes provazový most, jenže most dva najednou neunese. Inu, budete se muset pořádně zamyslet a pamatovat na to promluvit si s Porkym. Tomu to totiž zapaluje.

OVLÁDÁNÍ

↑←→↑	směr
◻	výskok
◯	běh
⊗	použít
△	pohled z první osoby
R1	plížit se
L1	inventář
R2 L2	kamera



Lapený pes: Pokud Sam Ralpha zmerčí, schyluje se k pěknému nářezu.



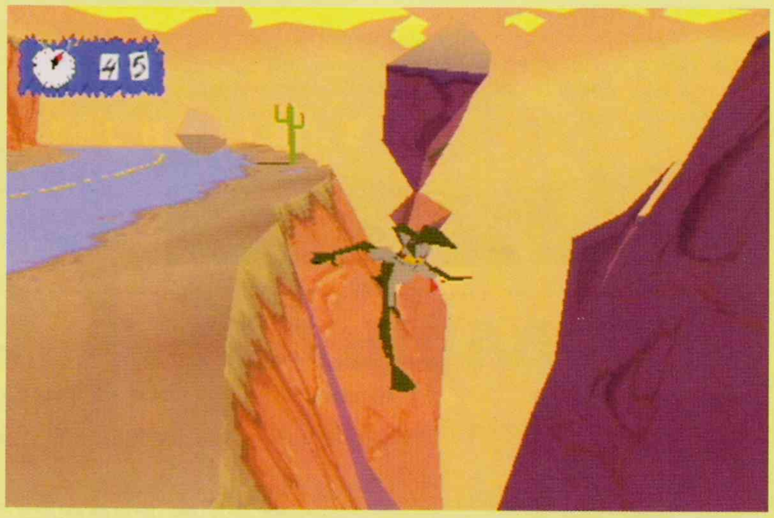
Daffy pomůže: Jasně, Daffy vždycky pomůže, o rady u něj není nikdy nouze.



Prasátko taky: I Porky vám helfne - dá vám totiž salát na odlákání ovcí.



Zvláštní dodávka: Pokud potřebujete nějakou speciální věc, ale fakt úplně cokoli, zavolejte ACME. Okamžité dodání zaručeno!!!



Drop in: Tak tady s tím můžete skončit. Akorát vám při pádu bude hůř než při abstáku.

ŠIKOVNÉ TIPY

Hru vám ulehčí....



Start: *Sheep, Dog'N'Wolf* začíná obrazovkou Game Over. Ale nebojte nic, to je jen fór, abyste si zvykli na tenhle druh humoru. Začátek je až dál...



Trénink: Tím nejzákladnějším ovládáním ve hře vás provede Daffy Duck. Jelikož se jedná o 3D plošinovku, podstatnou roli zde pochopitelně hraje skákání mezi plošinami, které je třeba zvládnout fakt na jedničku.



Houpačka: Na složitější puzzle potřebujete dokonalejší techniku. Tahle houpačka možná vypadá strašně veliká, ale co, vždyť je to komiks a v komiksech se dějí různé věci. Ralph skočí na druhý konec a ono se to pohne. No, kdyby ta páka byla delší, jistě by pohnul celým světem.

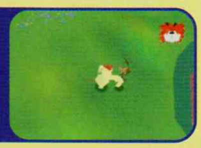


Raketa: Nejlepší věci mají u ACME. Sledujte Ralpha, jak letí pryč.

TOP TIP

■ Přechytračte ovčáka

Ačkoli má Sam široký zorný úhel, k první ovci se lze dostat poměrně snadno, a to pokud se mu proplížíte za zády. Ale bacha, jakmile vás zaslechne, je po vás.



ZÓNA PROZRAZENÍ

NAŠE ZÓNA PROZRAZENÍ POUKAZUJE NA ZAJÍMAVÉ OBLASTI A DÁVÁ VÁM TIPY, JAK ÚKOL DOKONČIT... ALE RADÍME POUŽÍVAT POUZE V KRAJNÍM PŘÍPADĚ, PŘIJDETE O DOBRÝ POCIT.



TABULE

Bacha! Demo ještě ani pořádně nezačalo a už jste v nevýhodě. Uděláte sotva deset kroků, když tu se na vaši nebohou lebku snese tahle deska. Ale přece patříte k drsňákům, tak se tím nenecháte rozházet...



HLAVA BOLÍ

Jděte ale dál a dál, dokud vám na palici místo desky nespadne obří piano. Nicméně pokud o těchto pastech víte, můžete se jim oběma vyhnout. No a pokud se jim vyhnete, můžete jít na večeři.



PÍP PÍP

Když si to tak kalíte v tréninkovém režimu, najednou vás vyruší divný pípající pták. Poznáváte ho? Ano, Roadrunner, postrach nejednoho vlka.



JALOVÁ HONIČKA

Už vás jistě štvou ty večeře na nožkách, a tak do toho jdete natvrdo. Za chvilku vám ovšem dojde, že tady platí komiksové principy, což znamená, že ovce zmizí v dáli a vy spadnete z útesu.



MODRÁ LAGUNA

Na samém začátku prvního levelu se díváte skrze vodopád na tyhle skvosty. Zachtělo se vám jich? Na úplném začátku úrovně je skrytá cesta, která vede přímo k nim.



OVČÍ KASKÁDA

Komiksové fyzikální zákony platí v celé hře. Jen zkuste přejít po ztrouchnivělém mostě s ovcí na hlavě a uvidíte: prkna popraskají a vy poletíte dolu s koulí vlny kolem hlavy. Ralph se jednou podívá dolů a už letí...

VÝZVA PSM

Zahrajte si demo, poražte šampiona!



ÚKOL

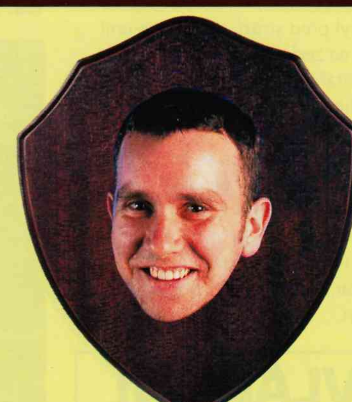
Projděte tréninkovým levelem a pak spusťte první skutečnou úroveň. Na video nahrajte celý průběh hry. Seberte ovci a v kruhu ji shoďte na zem. Stručně a jasně, ten nejrychlejší vyhrává.

DŮKAZ

U tohoto úkolu nám musíte poslat videokazetu (viz str. 71, kde najdete návod, jak nastavit své VHS k nahrávání). Jakmile začnete level hrát, je třeba počkat několik sekund - to abychom viděli start. Pokud se vám to nepodaří, budeme váš záznam považovat za podezřelý a budete diskvalifikováni.

CENA

Získáte zarámovaný certifikát o vašich vlčích schopnostech a zdarma originální hru. Detaily o podmínkách najdete na straně 71.



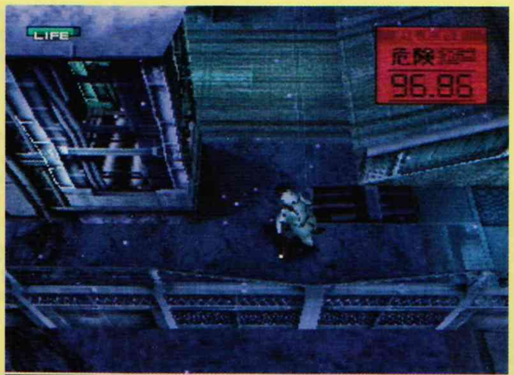
Šampion PSM: Richard „ovčák" Keith z anglické redakce zvládnul level dohrát za slušných 1:42 vteřin.

INFO

ŽÁNR: komiksový puzzle VYDAVATEL: Infogrames DATUM VYDÁNÍ: V prodeji VÍCE INFO: Viz náš velký playtest v minulém čísle
SPECIALITY: Díky oficiální licenci se ve hře objeví i Tweetie-Pie, Grandma a další.



Proveďte Solid Snakea prvními čtyřmi úrovněmi hry: doky, heliport, tankový hangár a cela.



Proběhněte nenápadně všechny levely, zlikvidujte nepřátele, a to tak, že jim hezky zakroutíte krkem.



Zachraňte šéfa DARPA z nepříjemné situace a přirozeně zachráníte svět...

Snakeovo první dobrodružství a vrcholný okamžik PlayStation...

HRAJ! Metal Gear Solid

JDĚTE DO TOHO A BOJUJTE O MÍSTO V NAŠÍ SÍNI SLÁVY!

Metal Gear Solid není žádná obyčejná hra, a tak pokud ji chcete zvládnout, potřebujete víc než jen běžné schopnosti. Krása téhle hry spočívá v tom, že ji můžete jednoduše prolítnout a po cestě jen tak oddělávat jednoho nepřítele za druhým. Nicméně pokud naděláte hluk, necháte se zmerčit nebo vyvoláte nějaký zmatek, co nevidět vás obklopí skupina dobře vyškolených zabijáků, kteří mají svou práci příliš rádi na to, aby vás nechali zdrhnout.

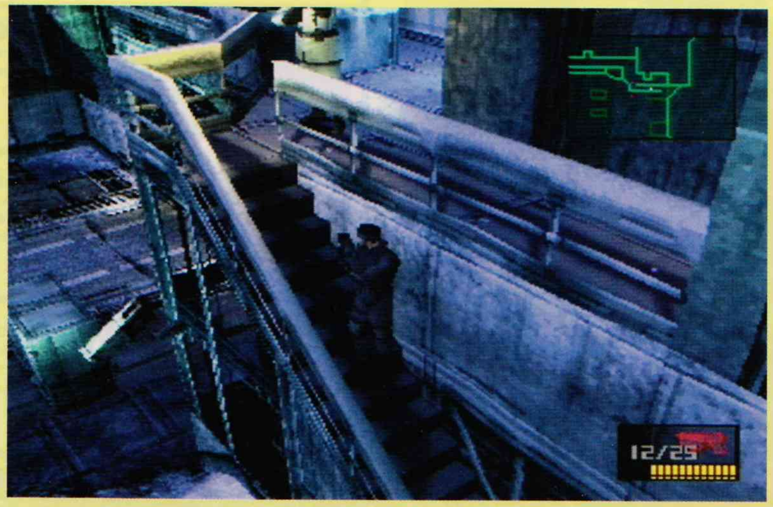
Okolní prostor vždy prozkoumáte radarem v pravém horním rohu. Tenhle radar vám rovněž ukáže, zda jste v zorném poli patroly. Je zde pohled z perspektivy první osoby a teleskop, který se vám šikne, když plánujete další postup.

Snake se dokáže přimáčknout ke zdi, aby se ukryl před stráží, a dokonce umí i zaklepat na zeď - to zase aby jejich pozornost přitáhl. V prvním levelu tohoto triku použijte k nalákání stráže k výtahu (vlevo nahoře), oběhněte to druhou stranou a sejměte ji. Alespoň se procvičíte.

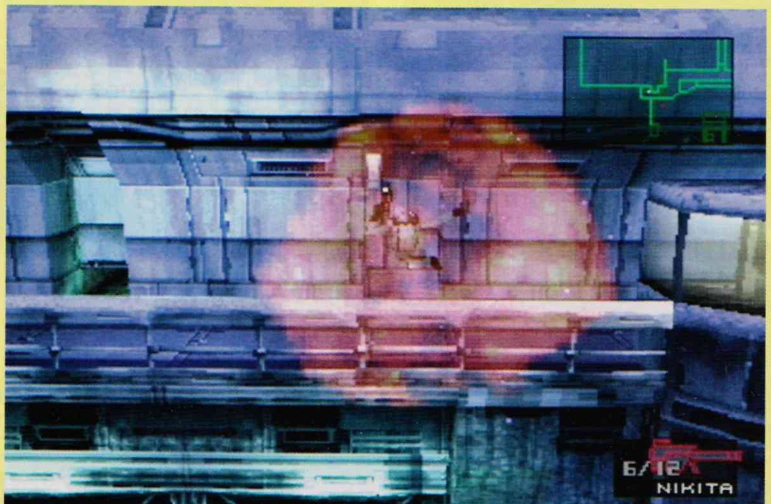
V levelu s přistávací plochou pro vrtulník dostane Snake dobře vybavenou pušku. Skvělé na tom je to, že můžete střílet lidi i mimo obrazovku. Dávejte pozor na radar, a až se přiblíží stráž, nakrmte ho olovem.

OVLÁDÁNÍ

↑←→↑	směr pohybu
△	pohled z první osoby
⊗	přikrčit se/plazit
□	vrhnout
○	útok
L2	inventář
SELECT	přístup k Codec telefonu



Univerzita neviditelna: Chce to trochu praxe naučit se dobře plížit. Právě nutnost pořád zkoušet různé přístupy činí z *Metal Gear Solid* tolik hratelný titul.



Úroveň nula: Tahle stráž stojí přímo v dostřelu Nikity.



Do díry: Snake se dokáže schovat i v šachtě. Skvělé, hodí se.



S rudým okem: Termální brýle snímají těla a kamery. Taky se hodí.



Ostýchavá kamera: Snake si myslí, že je nejhezčí shora.

ŠIKOVNÉ TIPY

Hru vám ulehčí....



První kontakt: Snake se z vody vynoří celý promočený. Pokud půjde hned do akce, nechá za sebou stopy. Takže si dejte pohov, jinak draze zaplatíte.



Mrtvolák na výletě: tenhle chudák v bílém kvádru za chvíli nebude tušit, co jej připravilo o život. Počkejte, dokud se neotočí zády, a pak po něm jděte. Stačí ho jen chytit a zlomit mu vaz. Ale nenechte se chytit, jinak dopadnete špatně.



Skrýš: tady je taková hezká díra, hned za výtahem. Jenom až poběžíte nahoru, dejte bacha na dalšího strážce. Dostaňte se sem a hezky si počkejte na výtah. Pokud se začnete nudit, stačí na bok výtahu jednoduše zaklepat, čímž vzbudíte pozornost stráží.



Zachráněn: tudy utečete. Takže rychle kolem zdi a nahoru. Jednoduché jako facka!

TOP TIP

■ **Nenechte se chytit!**
Všimněte si, jak se nepřítel pohybuje: stráže obvykle chodí stejnou cestou, a ačkoli se občas mohou dostat až přímo k vám, pokud se skrýváte za rohem, mělo by být všechno v pohodě.



ZÓNA PROZRAZENÍ

TOHLE DEMO TOHO OBSAHUJE VÍC NEŽ NĚKTERÉ KOMPLETNÍ HRY. NICMÉNĚ K TĚMTO RADÁM SE UCHYLUJTE POUZE V NOUZI NEJVYŠŠÍ.



HELIKOPTÉRA

Heliport hlídá spousta stroboskopů, ale těm se budete muset nějak vyhnout, pokud chcete tepelné granáty umístěné poblíž středu přistávací plochy.



VZNIKLÝ CHAOS

Získanými granáty narušíte bezpečnostní systém na úrovni Heliportu. Jakmile jste uvnitř, nebude pro vás problém získat omračující granáty.



KRABICE PRO KAŽDOU PŘÍLEŽITOST

Jděte do tankového hangáru, pak ventilátorem a nakonec východem nalevo - tak získáte papundeklovou krabici. Ideální jako komediální úkryt.



BRÝLE

Jděte na plošinu přímo pod bezpečnostní kamerou a pak do otevřené chodby. Kameru zruště granátem a pak vběhněte do místnosti, kde najdete termální brýle.



ODPAL NA DÁLKU

Běžte po schodech do zadní části místnosti (naproti výtahům), kde najdete bedničku C-4 (dálkově ovládaná výbušnina). Úžasná sranda - přilepit ji na záda procházejícím strážím.



TROCHU STRIPTÝZU

Běžte do cely, pak výtahem dolů a do ventilační šachty. Až skrz ní polezete, naskytne se vám hezký voyerský pohled na Meryl (jedna z hlavních postav hry), jak cvičí. Pokud odejdete a vrátíte se do ventilátoru, změní druh cvičení. A když to uděláte třikrát, uvidíte, jak cvičí ve spodním prádle.

VÝZVA PSM

Zahrajte si demo, poražte šampiona!



ÚKOL

Uvnitř tohoto dema je skryta zvláštní puška, bazuka zvaná Nikita, jedna z vůbec nejvýkonnějších zbraní celé hry. V zásadě se jedná o dálkově ovládaný raketomet. Toho se musíte zmocnit a pak už nemají ti ubožáci na palubě nejmenší šanci.

DŮKAZ

Kde to ale najít? My vás o překvapení nepřipravíme, jen hledejte a dejte nám vědět - vyhrává první správná odpověď, která dorazí do naší redakce. Potřebujeme jen fotografii, na které bude Snake vedle dotyčné zbraně.

CENA

Zarámovaný certifikát a špičková hra pro PlayStation k tomu. Detailní informace a podmínky najdete na straně 71.



PSM šampion: Nick „Zabiják“ Ellis našel zbraň za kratkou chvíli, a čím dříve ji najdete vy, tím dříve od vás dostaneme odpověď.

INFO

ŽÁNR: Plíživá akce VYDAVATEL: Konami VYDÁNO: únor 1999 PSM SKÓRE: PSM11, 10/10 Cena hry: V Platinum edici za 999,- Kč, v bazaru lze sehnat ještě levněji TAKÉ DOPORUČUJEME: Sérii Syphon Filter a C-12.



Používejte všechny chvaty, protože tady proti sobě stojí čtyři nejlepší wrestleři.



Buď můžete zápasit sami, nebo s kámošem.



Použijete-li skryté chvaty, stanete se králem ringu a nejlepším wrestlerem. Jo!

ZÓNA PROZRAZENÍ

KROMĚ TYPICKÝCH CHVATŮ MAJÍ NĚKTERÉ POSTAVY I SKRYTÉ CHVATY.

Undertakerův Chokeslam: udeřte protivníka a stiskněte ↑ + ◎

The Rock: Bottom: udeřte protivníka a stiskněte → + ◎

The Stunner: udeřte protivníka a stiskněte ↑ + ◎

Jasný král mezi wrestlingovými simulátory

HRAJ! WWF Smackdown

JDĚTE DO TOHO A BOJUJTE O MÍSTO V NAŠÍ SÍNI SLÁVY!

V tak skvělé hře, jakou je tato, notně záleží na stylu zápasení. Drsňáci jako Undertaker nebo Stone Cold budou jen kopat a mlátit, ovšem Rock nebo Triple H na to jdou mnohem techničtěji.

Klíčem k vítězství je zvládnout chvat Smackdown. Postavíte si omráčeného protivníka před sebe, anebo jej položíte na koberec (v Rockově případě), a stisknete L1.

OVLÁDÁNÍ

↑←→↑	směr
⊗	útoky úderem
◎	irský bič
D-pad+◎	útoky chycením
⊡	couvnout/protiútok
△	běžet/ vlézt do ringu
D-pad+△	vylézt na sloup
D-pad+R1	slézt ze sloupu
↓+◎	píchnout
L1	smackdown

ŠIKOVNÉ TIPY

Hru vám ulehčí....





Do nich: Undertaker i Stone Cold jsou oba hodně silní. Dostaňte soupeře do rohu a tam ho dodělejte pěstmi a kopy.

Dorazit: The Rock a Triple H jsou rychlí, techničtí zápasníci. Jejich schopnosti se lépe uplatní v rychlých soubojích a obratných manévrech. Pro překonání protivníka proto používejte moment překvapení, nakonec jej dorazte Smackdownem.

VÝZVA PSM

zahrajte si demo, porazte šampiona!

ÚKOL
Připíchněte soupeře co nejrychleji na zem - pod dvě minuty.

DŮKAZ
Fotografie obrazovky. Obraz musí být zřetelný, a stejně tak musí být vidět čas.

CENA
Hráč s nejlepším časem dostane originální hru plus certifikát. Detailní informace a podmínky najdete na straně 71.





PSM šampion: Náš Craig Pearson udělal Stone Colda za 1 minutu 53 sekund, přičemž jako hlavního svalovce použil Triple H.

TOP TIP

Vyduste je
Nejlepší, co můžete udělat, je začít hned natvrdo. Jakmile se ozve zvonek, jděte do toho a bušte (△ a ⊗) do protivníka, co se do něj vejde - pošlete ho do provazů, pak už byste měli mít hru pod kontrolou.



INFO ŽÁNR: Wrestling VYDAVATEL: THQ VÝROBCE: In-house VYDÁNO: Duben 2000 PSM SKÓRE: PSM25, 8/10 CENA HRY: U nás k sehnání velmi obtížně
TAKÉ DOPORUČUJEME: Pochopitelně především ještě lepší druhý díl, WWF Smackdown! 2

Pokračování se už připravuje, je načase se seznámit s originálem

HRAJ! Twisted Metal

OBROVSKÉ DEMO (DOKONCE VČETNĚ REŽIMU PRO DVA HRÁČE).

Retro klasika *Twisted Metal* je skutečně originální vybíječka s jedinou položkou v agendě, a to vyhodit do vzduchu ostatní auta dřív, než oni vyhodí vás. V tomto demu si můžete vybrat z 12 vozidel z kompletní hry, a pak se s nimi vydat na krytý okruh. Jakmile tam budete, můžete používat na protivníky kanon nebo speciální zbraně. Rovněž můžete hrát proti kámošovi v režimu pro dva hráče.

OVLÁDÁNÍ

⊡	plyn
◎	zpomalit/zpátečka
△	turbo
⊗	smyk/rychlý obrat
L1 R1	změnit vybranou zbraň
L2	střelba kanonem
R2	střelba speciální zbraní



Twisted Metal je jednoduchá hra vyžadující jednoduchou taktiku. Vyhýbejte soupeřům...



...a za druhé - snažte se je zlikvidovat. To opakujte do omrzení.

INFO ŽÁNR: Bojové závody VYDAVATEL: SCEE POPRVÉ VYDÁNO: Leden 1996 PSM SKÓRE: Nerecenzováno CENA HRY: K dostání velmi těžko
TAKÉ DOPORUČUJEME: Destruction Derby od tvůrců Drivera



Ovládáte všestranného, leč ne úplně živého Ralzeila. Taky si užil své!



Ralzeil umí vrhat nůž, sekat nebo bodat mocným mečem.



Jak se sluší na upíra, umí Ralzeil létat - tenhle prostě umí všechno...

ZÓNA PROZRAZENÍ

VĚTŠINU VĚCÍ V ŽIVOTĚ, ANEBO VE SMRTI, LZE UDĚLAT NĚKOLIKA ZPŮSOBY. NAJDĚTE KOPÍ A URYCHLETE TO!

Nepřátelé v *Legacy Of Kain: Soul Reaver* vám dokáží pěkně znepříjemnit život a oddělat je není žádná hračka, ovšem pokud se vám podaří sebrat kopí a podržíte tlačítko pro útok, pak je zlikvidujete v poloviční době. Zásah kopím znamená okamžitou smrt a další duši do vašeho chřtánu. Mňam!

Seznamte se s nejsympatičtější zombií

HRAJ! Soul Reaver: Legacy Of Kain

JDĚTE DO TOHO A BOJUJTE O MÍSTO V NAŠÍ SÍNI SLÁVY!

Na tomto demo disku dostanete úvodní část prvního levelu, kde se musíte prokousat do horní části jeskyně, přičemž je třeba se po cestě zbavit nepřátel.

V závislosti na tom, jak mačkáte útočnou klávesu ⊡ a co právě držíte v ruce, má Ralzeil k dispozici několik útočných metod. Naše oblíbená je vybrat si zombie a hodit ji přes útes.

OVLÁDÁNÍ

↑←→↑	směr
⊗	plavat/skočit/chytit/sklouznout
⊡	útok/akce
◎	pozřít duši
R1	při podržení chůze nebo autozaměření na nepřítele
R2	otočit kameru doprava
L1	přikrčit se
L2	otočit kameru doleva
L1+R2+D-pad	rozhlédnout se
L1+◎	výskok do výšky

VÝZVA PSM — zahrajte si demo, porazte šampiona!

ÚKOL
Tentokrát pro vás máme jednu časovku. Prostě to co nejrychleji proběhněte.

DŮKAZ
Natočte celý sprint.

CENA
Nejlepší časovkář dostane certifikát upíra a hru. Podmínky na straně 71.





PSM šampion: Lee „Undead" Hall to dohrál za pouhých 48 sekund!

INFO ŽÁNR: Akční adventure VYDAVATEL: Eidos VÝROBCE: In-house VYDÁNO: Březen 1999 PSM SKÓRE: PSM12, 9/10 CENA HRY: K sehnání velmi obtížně TAKÉ DOPORUČUJEME: Především sérii Tomb Raider.



Voda míří k nepokrytému území a hra se zrychluje.



Katastrofa je tu a vy musíte ucpat díru dřív, než vám vyteče voda a vy skončíte.



Pospojujte trubky, zacpěte díru a vítězství máte v kapse...

ZÓNA PROZRAZENÍ

BUDETE-LI HRÁT PODLE PRAVIDEL, BRZY SKONČÍTE, TAKŽE TADY JE NÁVOD...

Jediný čas, s nímž zde musíte zápolit, je čas tekoucí vody, takže neplašte a pečlivě plánujte každý další krok. Neužitečné trubky nahraďte novými, které se vám objeví v inventáři a které zrovna nepotřebujete. To můžete dělat stále a být připraveni okamžitě jednat.

Jdeme do starý dobrý školy, protože jsme staří blázni a tohle je taková pohoda

HRAJ! Pipe Mania 3D

JDĚTE DO TOHO A BOJUJTE O MÍSTO V NAŠÍ SÍNI SLÁVY!

Jak už napovídá jméno, je v téhle hře strašně těžké něco plánovat, protože po každých pár minutách vám ty trubky jednoduše zmizí.

Takže úplně nejlepším herním plánem je co nejrychleji pokládat trubky na jednu stranu a přitom být neustále připraven rychle reagovat na neočekávanou událost. Čím delší potrubí se vám podaří vytvořit, tím více bodů získáte a tím je hra lepší.

OVLÁDÁNÍ

↑←→↑	pohyb kurzorem
⊗	položit potrubí
△	urychlit tok

Hra je remakem originálu z počátku devadesátých let, kde hráči museli pokládat potrubí na usměrňování toku vody. No dobře, není toho moc, ale je to starý dobrý puzzler a navíc v *Tetrisu* se vás taky nikdo neptá, proč na sebe skládáte kostičky, že ano?

VÝZVA PSM — zahrajte si demo, porazte šampióna!

ÚKOL
Získat ve dvou úrovních co největší kombinované skóre.

DŮKAZ
Fotografie skóre po dokončení každé z úrovní.

CENA
Certifikát a originální hra pro největšího vodárenského maniaka. Detaily a podmínky najdete na straně 71.





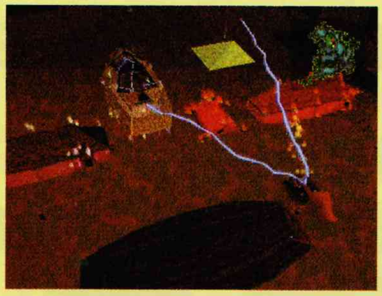
PSM šampion: Vodní hlava Lee Hall udělal úžasných 62.350 na 1. úrovni. Zkuste to trumfnout...

INFO ŽÁNR: Logické VYDAVATEL: Empire DATUM VYDÁNÍ: Červen DALŠÍ INFORMACE: Viz recenze v minulém čísle PLNÁ HRA OBSAHUJE: Přes deset různých světů, skvělý soundtrack

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ!

Black & White



VYDAVATEL	Midas Interactive
ŽÁNR	Strategie
PROGRAM	Video

Už vás někdy napadlo, jaké by to bylo, kdyby vás uctívali pohanští vesničané? V téhle hře si to dokonale vyzkoušíte, protože zde hrajete Boha, který vychovává obrovskou bestii a s její pomocí vzbuzuje u nebohých vesničanů hrůzu. Můžete být hodný, nebo zlý bůh, vše je jen na vás.

Alone In The Dark IV



VYDAVATEL	Infogrames
ŽÁNR	Survival Horor
PROGRAM	Video

Úžasně děsivé osvětlení, fantasticky detailně provedená pozadí, ďábelská monstra a víc děsu než ve filmu *Scream*. Tenhle horor rozhodně nehrajte ve tmě. Schovejte se za křeslo a přesvědčete se na vlastní oči (viz téma v minulém čísle a hratelné demo za měsíc).

Mort The Chicken



VYDAVATEL	3DO
ŽÁNR	3D plošinovka
PROGRAM	Video

Mort si vychutnává život coby televizní celebrita, když najednou do jeho studia vlítnou nějaké vesmírné potvory a unesou všechny kuřata z publika. Vy je musíte zachránit a čeká vás 16 levelů originální a barvité plošinovky.

Final Fantasy IX



VYDAVATEL	Squaresoft
ŽÁNR	RPG
PROGRAM	Video

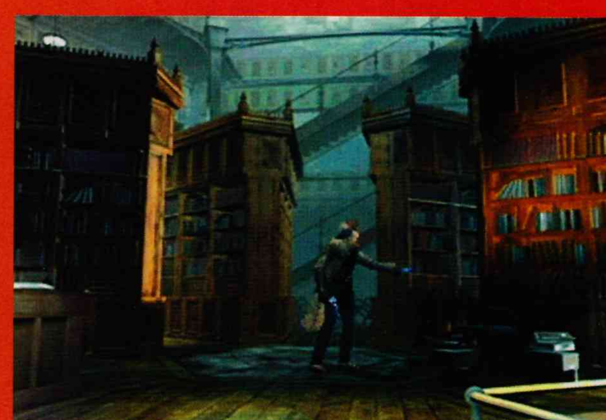
Matka všech RPG je opět na scéně a čekají nás další monstra. Poznejte super roztomilého hrdinu Zidaneho a jeho bandu dobrodruhů - sami uvidíte, jak úchvatný může být příběh o unesené princezně.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC



PRO PŘÍŠTĚ MÁME PŘIPRAVENA DEMÍČKA ČI VIDEA...

- PRVNÍ HRATELNÉ DEMO **ALONE IN THE DARK IV**
- NEJLEPŠÍ FOTBALOVÁ HRA VŠECH DOB **ISS PRO EVOLUTION 2**
- DRSNÍ **THE SIMPSONS WRESTLING**
- JEDNA Z NEJLEPŠÍCH PLOŠINOVEK VŠECH DOB **ABE`S EXODDUS**
- ÚŽASNÉ ZÁVODĚNÍ V **TOCA 2**
- A NEBO HUDEBNÍ SIMULÁTOR **MUSIC 2000**
- A DALŠÍ...



Důležité upozornění: Vyhrazujeme si možnost změny obsahu CD.



ČERVEN 2001

S88 CRAZY TAXI

„AUTOŘI VĚNOVALI POZORNOST I TĚM NEJMENŠÍM DETAILŮM A TOTÉŽ PLATÍ I PRO GRAFIKU, KTERÁ VE SROVNÁNÍ S HRAMI NA PS2 VÍTĚZÍ NA CELÉ ČÁŘE.“



OBSAH

NOVINKY

82 SILENT SCOPE 2
WIPEOUT FUSION
A DALŠÍ

PREPLAYE

84 AIRBLADE
86 JAK AND DAXTER

RECENZE

88 CRAZY TAXI
90 F1 2001
92 TIGER WOODS PGA TOUR 2001
92 EVER GRACE



S90 F1 2001



S92 TIGER WOODS PGA



S92 EVER GRACE

OSTŘELOVAČKA

Silent Scope 2

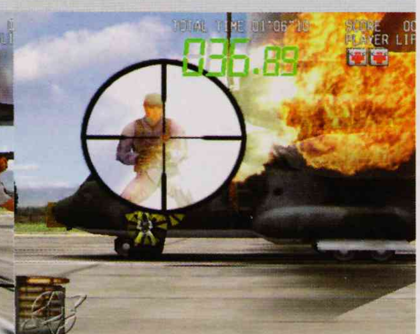
Konami se pouští do pokračování úspěšné ostřelovací akce. První dojmy a obrázky.

Silent Scope byla jedna z prvních PS2 her a nutno říci, že nebyla úplně špatná, takže není divu, že se chystá pokračování. Celým názvem se jmenuje *Silent Scope 2: Dark Silhouette* - příběh nás zavede mj. k londýnským památkám Tower Bridge či Big Benu.

Co je však nejdůležitější, Konami si uvědomila dva největší neduhy prvního dílu (hra byla krátká a bez pušky se ovládala hůře) a přidala do *Silent Scope 2* exkluzivní úrovně do režimu pro jednoho i pro dva. Kromě soupeření je tu navíc, stejně jako v automatové verzi, i režim spolupráce.

Navíc Konami spolu s hrou představila i speciální ovladač, který sice není tou proslulou ostřelovačkou z automatu, ale je stále lepší než obyčejný Dual Shock 2 - jde o jakousi kombinaci pušky a trackballu. Zmíněný speciální ovladač sice není potvrzen pro vydání v Evropě, ale když nic jiného, *Silent Scope 2* má být kompatibilní s novým GunConem od Namca, který má vyjít současně s *Time Crisis 2*. *Silent Scope 2* vyjde letos na podzim. ■





ZÁVODY

Wipeout Fusion

Již počtvrté se můžete usadit do ultrarychlých futuristických lodí.

Wipeout Fusion byla jedna z vůbec prvních her, která byla na PS2 ohlášena SCEE, ale vývoj patrně provázely nějaké informace, protože jeden čas to dokonce vypadalo na zrušení projektu. Nyní je vše na dobré cestě a na Vánoce se *WF* dostane do obchodů.

Dojem z rychlosti je pochopitelně mnohem lepší než na PS1 a obzvláště při průletech smyčkami budete řvát jako při jízdě na nejděsivější horské dráze. Hra samozřejmě převzala všechny tolik oblíbené prvky předchozích dílů - zbraně, speciální útoky a power-upy. Najdete 45 různých tratí, 32 lodí, 16 pilotů, 6 režimů pro jednoho a 5 režimů v multiplayeru.

Je třeba ještě něco dodávat? *Wipeout Fusion* je hra, pro kterou je PS2 jako stvořená. ■



GUNCON PRO PS2

Time Crisis 2

Oblíbený pistolnický žánr bude pokračovat i na PS2. Prvním počinem je *Time Crisis 2*.

Druhý díl *Time Crisis* se objevil v japonských hernách v říjnu 1998 a nepochopitelně se nikdy neobjevil na PlayStation 1. Místo toho Namco stvořilo diskutabilní *Project Titan*. To, co však dlouho vypadalo jako nerozumné rozhodnutí, je nám teď jasné - *Time Crisis 2* si zaslouží mnohem více - PlayStation 2.

První věc, která vás upoutá, je prvotřídní grafika. Všechny textury a kresby použité pro automatovou verzi sice byly využity, ale ve zlepšené kvalitě, s větším detailem a plynulým pohybem. Fandové automatové verze se navíc mohou těšit na nové animace a bonusový režim. I *Time Crisis 2* bude podporovat i.link, ale tentokrát můžete hrát ve dvou i na jedné PS2 v režimu rozdělené obrazovky.

Time Crisis 2 vyjde ještě letos v zimě a současně s hrou přijde na trh i nová verze GunConu. Je zjevné, že se oba produkty stanou okamžitě hitem. Nemůžeme se dočkat. ■



PS2 STRUČNĚ

VŠECHNY NOVINKY O PS2, KTERÉ LZE OTISKNOUT.

Sony na výstavě E3 odhalila své záměry s internetem - uzavřela dohodu s America OnLine, Macromedia, Real Player a Cisco a hodlá ve Spojených státech zprovoznit síť ještě koncem tohoto roku. Znamená to tedy, že bude v prodeji nejen 40GB harddisk a adaptér, ale i klávesnice, myš a LCD displej, který z PS2 udělá počítač. Tedy budete-li chtít. V Evropě dojde ke zprovoznění sítě vzápětí a ani Česká republika nezůstane příliš pozadu.

Tenchu 3 od Activision má ještě k dokončení daleko (vyjde pravděpodobně až koncem příštího roku), ale pár informací už se objevilo. Příběh bude navazovat na první díl a v hlavní roli budou Rikimaru a Ayame. Již v této rané fázi (8% hry je hotov) vypadá grafika excelentně a obzvláště změna počasí nám učarovala.

Podle agentury Informa Media Group dosáhne celosvětový obrat v herním průmyslu v roce 2001 hranice 50 miliard dolarů. Budoucnost je prý ještě mnohem optimističtější, již v roce 2006 by mělo jít o úchvatných 86 miliard.

V září uvede Sony do prodeje speciální dálkový ovladač pro DVD přehrávač PS2. Bude obsahovat všechny běžné funkce a cena v Americe byla stanovena na 20 dolarů, takže se dá předpokládat, že ani u nás cena nepřesáhne jeden tisíc korun.

Capcom na E3 ohlásil novou hru s názvem *Maximo*. Jde o 3D akční adventuru, která se inspiruje starou arkádovou klasikou *Ghost and Goblins*. Hra by měla vyjít letos před Vánoci a vypadá tak zajímavě, že vám jistě velmi brzy nabídneme preview.

Take 2 chystají jednu kontroverzní hru za druhou. Vedle *GTA3* je to nově *State Of Emergency* (Výjimečný stav) - ve stylu mlátičky *Final Fight* budete pobíhat ulicemi a rabovat obchody. Grafika je příjemně komiksová, ale zároveň detailní, a pokud to nebude nuda, bude to nářez. Nic mezi není...



■ LUCASARTS POTVRDILI VÝVOJ HRY *STAR WARS: RACER REVENGE*, VE KTERÉ BUDE NYNÍ JIŽ TEENAGER ANAKIN ZNOVU ZÁVODIT V PODU. ■ EIDOS POTVRDIL, ŽE JE VE VÝVOJI POKRAČOVÁNÍ ÚSPĚŠNÉ PS2 STŘÍLEČKY - *TIMESPLITTERS 2*.

STUNTMAN

Kaskadérské kousky





Reflections navazují na *Driver 2* a připravují další závodní hru „po svém“.

Svět kaskadérů je ošidný a plný nebezpečí, zranění a někdy dokonce i smrti. Skvělý nápad pro hru - Reflections hodlají se *Stuntmanem* přeskočit *Driverem* vysoko nastavenou laťku.

Hlavní částí je Story mód, kde jste jako filmový kaskadér postupně najímáni k nejrůznějším úkolům, vesměs se týkajících řízení vozidla. Začínáte na jednodušších úkolech pro béčka, postupně stoupá rozpočet filmu, stoupají i požadavky režisérů.

K dispozici má být 13 různých vozů, 6 míst na světě, kde se bude točit. *Stuntman* slibuje unikátní zábavu a i graficky má, zdá se, co nabídnout. Reflections však mají ještě čas, vyrukovat se hrou na trh hodlají až v polovině příštího roku. ■

BOŽSKÝ 007

Agent pod palbou

Nezastavitelný James Bond se vrací...

Název hry *Agent Under Fire* je trochu zvláštní, ale stále lepší než hru nazvat *The World Is Not Enough*, když film vyšel už před dávnými lety. Electronic Arts zrušili původní projekt a nyní chystají na novou hru s Bondem v hlavní roli, která nebude inspirována žádným z jeho filmových dobrodružství.

Výsledkem je tedy originální dobrodružství s novou zápletkou a novým hlavním nepřítelem. Tím je postava Malprave, která má pochopitelně armádu nohsledů. Očekávejte koktejl tichého plížení, klasické střílečky, závodění v prvotřídních bouracích a používání exkluzivních hraček. Protřepat, nemíchat - *Agent Under Fire* vyjde ještě letos. ■





TŘETÍ DÍL

Tony Hawk's poprvé na PS2









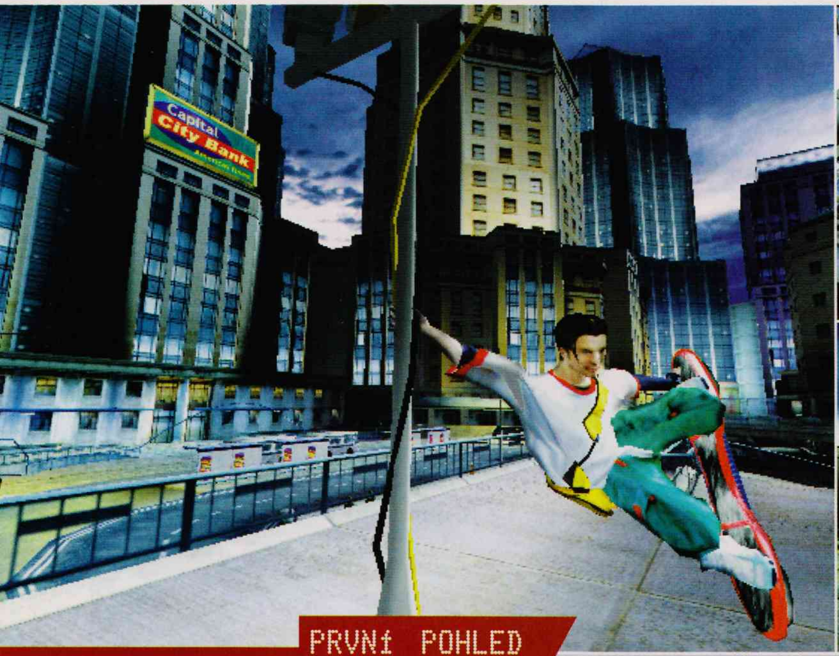
Jak asi tušíte, pro třetí díl se Tony Hawk dostal do životní formy.

Když si odmyslíte Pokémony, byl druhý díl téhle skejtácké parády nejprodávanější hrou loňského roku. Možná to vypadá, že Activision nemusí ani hnout prstem a trojka se bude prodávat sama. Ano, je to tak. Ale Activision si pořádně máknul, protože trojka vypadá naprosto super! Nejenže má fenomenální grafiku, nadupané parky a detailní jezdce s čistou animací, ona nabízí novinky i v samotné hře.

Hlavní novinkou je interaktivita prostředí. Tentokrát tu jezdí auta, procházejí se chodci, mění se počasí a může například dojít k zemětřesení. To vše má vliv na hru, ostatně - jen chvilka nepozornosti a ležíte pod taxíkem.

Další novinkou je podpora hry přes internet a kromě speciálních multiplayerových režimů to například znamená, že se v parku neprojíždíte sami, ale třeba s dalšími pěti hráči, kteří si to zkouší na druhém konci světa. Activision se vyhýbali sdělit jakékoliv datum vydání *TH3*, ale my odhadujeme, že bychom se mohli dočkat ještě letos. ■

■ VIDĚLI JSME TRAILER Z *TEKKENA 4* - JE TAM NOVÁ POSTAVA, ALE KDO TO JE? ■ NA VÁNOCE SE TĚŠTE NA *SPIDER-MAN 2: THE MOVIE* ■







Hudba není licencovaná, jak je v žánru běžné, ale přesto nás zaujala. Pokud ten deep bassy funk, co jsme slyšeli, reprezentuje hudbu v celé hře, rozhodně nebudeme proti.





PRVNÍ POHLED

AirBlade

VZPOMÍNÁTE NA NÁVRAT DO MINULOSTI? TAK TEĎ



FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** Criterion
- **ŽÁNR:** Futuristická simulace skateboardu
- **SPECIALITY**
  - Sedm úrovní a pět herních postav.
  - Několik různých multiplayer režimů s rozdělenou obrazovkou, včetně turnaje pro více než dva hráče.
- **DATUM VYDÁNÍ:** Podzim
- **KONTAKT:** www.scee.comfakta

Hrdina té skvělé trilogie, Marty McFly, není jediný člověk, který se v *AirBlade* pozná. Ta hra je dokonalou kombinací fungujících a vyzkoušených postupů - je tu kus z *Crazy Taxi*, něco z *Tony Hawk's Pro Skater 2* a v neposlední řadě i ze hry *Trickstyle*, která na PC a Dreamcast vůbec poprvé uvedla vznášející se skateboardy, tedy hoverboardy.

Ne, není to náhoda. *Trickstyle* má na svědomí Criterion, tedy stejný tým, která nyní dokončuje *AirBlade*. A jestliže byl *Trickstyle* tak trochu nemastnou neslanou premiérou tohoto žánru - grafika byla super, ale mj. díky velmi necitlivě řešenému ovládání nebyla hra dvakrát zábavná - to *AirBlade* je na první pohled prostý veškera podobných dětských nemocí a mimoto se snaží hráče zaujmout trochu jinak. Lépe.

Zatímco byl *Trickstyle* hrou závodní, *AirBlade* je rozdělen na několik misí, které obsahují dílčí úkoly. Nemusíte nikam dojet první, musíte je jen v daném časovém limitu splnit - jen tak se dostanete dál. Zároveň tu ovšem nejde o předvádění co možná nejsložitějších triků na vrcholu u-rampy, to ostatně ani není možné, protože variabilita pohybů je tu výrazně zjednodušena (viz rámeček).

Jak již bylo řečeno, hra má několik úrovní a v nich celou řadu úkolů. Všechny jsou chytře zakomponovány do příběhu, který se točí kolem mladého vynálezce, jemuž se podařilo získat neomezenou energii z gravitačního pole. Jisté korporaci zabývající se těžbou ropy se pochopitelně myšlenka na neomezený zdroj energie nelíbí a pokusí se projekt zastavit. Náš hrdina a jeho parta přátel však záměry korporace odhalí, s pomocí vyvinuté technologie sestrojí prototyp





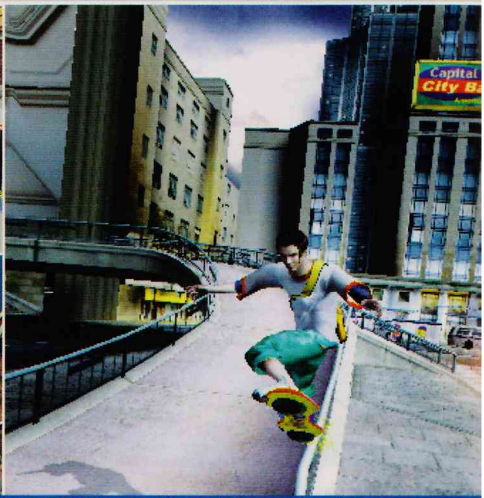
Zrychlení, o kterém je řeč v rámečku, je nezbytnou součástí ke zdárnému dokončení hry. Z toho důvodu ve volné chvíli, kdy někam jedete, střihněte pár triků a zlepšete si boost.







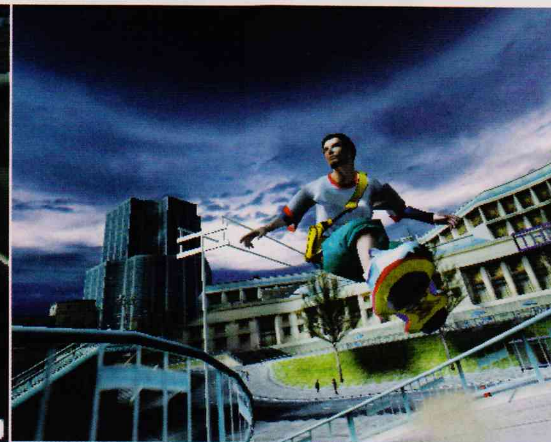




■ HRA BY MĚLA VYJÍT JEŠTĚ LETOS NA PODZIM VÝLUČNĚ PRO PS2 ■ JEDEN Z REŽIMŮ PRO MULTIPLAYER PŘIPOMÍNÁ CAPTURE THE FLAG ■ V PLÁNU JE I INTERNETOVÝ ŽEBŘÍČEK NEJLEPŠÍCH HRÁČŮ ■ OVLÁDÁNÍ JE NATOLIK







Samozřejmě nechybí ani režim rozdělené obrazovky, který nabízí několik různých režimů. Je toho dost na to, abyste u hry pár měsíců vydrželi.









SI TO NA TOM SLAVNÉM HOVERBOARDU MŮŽETE ZKUSIT I VY.

hoverboardu a uprchne. A protože je vznášedlo jediným důkazem celého projektu, je zřejmé, kolem čeho se celá hra bude točit.

V celkem sedmi úrovních plníte úkoly, které perfektně zapadají do příběhu - tu musíte porazit pár strážců, jindy zneškodnit billboardy korporace, později se pustíte i do náročnějších misí a zlikvidujete například celou helikoptéru. Zde je na místě říci, že jedna mise netrvá několik hodin, ale spíše minut. Jistě, celou hru můžete dokončit za pár hodin, ale nikoliv se 100% efektivitou. Budete se muset mnohokrát vrátit, abyste získali tzv. vývojové body a odemkli si nové oblasti s dalšími úkoly.

Každá z úrovní se nachází v odlišném prostředí a nejsou to úrovně nějak přehnaně velké, i když hravě překonají „parky" v *Tony Hawk's*. Důležitější je jejich obsah - všechny jsou doslova napěchovány objekty, které sice vypadají, jako by tam byly odedávna, ale hráči poskytují možnost, jak se někam dostat výš, rychleji nebo efektivněji, popřípadě jak si vylepšit skóre. Zagrindujte po stožáru a zkraťte si složitou cestu na pár vteřin. Zachyťte se za zadní nárazník kolem jedoucího auta a jste na druhém konci města na to šup. Zavěste se za pouliční osvětlení a vyšvihněte se přes něj na jinak nedosažitelnou střechu. Nezapomeňte, že pod sebou nemáte prkýnko na kolečkách, ale vznášedlo, takže gravitace tu funguje trochu jinak.

Grafika je detailní, animace postav dynamické, ale autoři se soustředili především na atmosféru a hratelnost. A tak si myslíme, že tohle nebude jen další hra, která chce vydělat na oblibě *Tony Hawk's*. *AirBlade* na to jde jinak a zdá se, že i jeho cesta je cestou správnou. ■

Jan Modrák

Obličej hlavního hrdiny hry byl vytvořen podle obličeje hlavního designéra hry, Craiga Sullivana. *Tony Hawk* to není, ale mohlo být i hůř...

Grind, Grab Trick





Žádné u-rampy tu nenajdete, ovládání je jednoduché a během pár vteřin můžete celkem efektivně hrát. Jedno tlačítko slouží pro grind, druhé pro grab (kromě chycení prkna se hodí i např. k chycení za sloup, ze kterého se můžete dále odrazit), a třetí pro trick. Tím, jak úspěšně předvádíte triky (resp. držíte tlačítko a sledujete svého hrdinu, jak se snaží za vás), vám stoupá ukazatel boost, který můžete následně použít pro urychlení jízdy. Toť vše.

INTUITIVNÍ, ŽE VÁM NA SEZNÁMENÍ STAČÍ JEDNA KRÁTKÁ MINUTA - JEN SI TO ZKUSTE V *TONY HAWK'S*!









Nádhera: Grafika je úžasná a věřte nám, v běhu to vypadá ještě neuvěřitelněji. PS2 konečně odhaluje, co v ní je.

NOVÝ CRASH?

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

TVŮRCI CRASHE BANDICOOTA CHYSTAJÍ NOVÉHO HRDINU.

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA:** Naughty Dog
- **ŽÁNR:** Akční adventure
- **SPECIALITY**
  - 15 rozsáhlých úrovní, 5 miniher (rybaření, závody) a samozřejmě i bossové.
  - Detailní postavy (Jak má přes 3 tisíce polygonů) s propracovanými animacemi a řečí synchronizovanou s pohybem rtů.
  - Nehratelná postava, partner hlavního hrdiny Daxter s vlastní AI a funkcí poradce
- **DATUM VYDÁNÍ:** Vánoce
- **KONTAKT:** www.scee.com

Že Naughty Dog pracuje na něčem „velkém“, se ví už dávno, detaily však byly odhaleny teprve na výstavě E3 v Los Angeles. A věřte nám, když jsme hru viděli poprvé, sklapla nám čelist a prohlásili jsme něco o tom, že titul nejlepšího tvůrce plošinovek, Nintendu, možná moc dlouho nevydrží.

Jméno oné nové 3D akční adventury se jmenuje *Jak and Daxter* a je zřejmé, že je to obrovský skok od série *Crash*. Zatímco jiní se o to pokusili relativně úspěšně (viz *Spyro 3*), Naughty Dog usoudil, že čas na plně svobodný 3D engine je až nyní, a slibuje, že se dočkáme i patřičné AI a především neobtěžující kamery, tedy neduhů, které dosud podobné druhy her trápily a kvůli kterým byl ostatně *Crash Bandicoot* jen pseudo3D.

Hlavním hrdinou hry je Jak, mladičký blondatý střízlík, který teprve v průběhu hry odhaluje své schopnosti a který je po celou dobu podporován svým největším kámošem, Daxterem (hodně bizarní mutace lišky a vydry). Ten ve hře slouží v první řadě jako osvěžující vtipálek a poradce, ale je vlastně důvodem Jakova dobrodružství - Daxter byl chlapec jako Jak, dokud nespadl do obrovské nádrže plné neznámé tekutiny. Oba se teď vydávají do neznáma, aby se mohli opět oddávat svým normálním klukovským radovánkám.

Svět, kterým se vydávají, není pohádkový ani jinak výstřední, je to skutečný svět několika ostrovů, které jsou ovšem vzájemně značně odlišné svým stylem, vegetací, počasím a samozřejmě obyvateli či nepřáteli. Vše je nádherně detailní, vidíte skutečně až na obzor a animace postav je doslova a do písmene omračující a překonává vše, co jsme kdy ve hrách viděli.

Samozřejmě je otázkou, jak se hra bude hrát, ale už těch 30 minut, které jsme měli k dispozici, nás přesvědčilo, že není důvod k obavám. Repertoár pohybů, které má hráč s Jakem k dispozici, je velmi široký, a i když se hra místy nevyhnula některým klišé žánru a jindy zase možná až příliš připomínala *Crashe Bandicoota*, celá řada úkolů a design určitých míst napovídá, že *Jak and Daxter* nejen s přehledem překoná sérii *Crash*, ale možná se i stane mezníkem žánru. Na další informace si počkejte do dalších čísel, na definitivní verdikt do Vánoc. ■

Jan Modrák

V herním světě všechno souvisí se vším. Řešení jedné hádanky má přímý vliv na ostatní.



Náš milý Naughty Dog

***Naughty Dog* je sice poněkud zvláštní název pro tým vyvíjející hry (v překladu něco jako Zlý Pes), ovšem čas ukázal, že název není vše. Firma byla založena již v roce 1986, ale léta vývoje pro Amigu, Genesis a 3DO proběhla bez velkého hitu a na úspěch si musela počkat až do roku 1996, kdy vyšel první díl série *Crash Bandicoot*. Vakojezevec v hlavní roli byl šťastnou volbou a všechny tři díly plošinovek + závodní varianta *Crash Team Racing* (Naughty Dog se nepodílel na vývoji multiplayerové akce *Crash Bash*) si získaly oblibu u recenzentů i hráčů. Na světě se celkem prodalo přes 20 milionů kusů těchto čtyř her a *Crash Bandicoot* je jednou z mála „západních“ her, které uspěly i v Japonsku. Od roku 1999 Naughty Dog pilně pracují na svém novém projektu, kterým je... zkuste hádat... *Jak and Daxter*.**

■ NÁZEV HRY NENÍ FINÁLNÍ! ■ ANDY GAVIN, PREZIDENT NAUGHTY DOG, PRACOVAL V NASA NA ZOBRAZOVACÍM SYSTÉMU PRO JEDNO Z VOZIDEL NA MARSU.



Bez policie: Každou druhou vteřinu budete děkovat vývojářům, že do hry nezařadili policii. Žádný problém s pokutami za rychlou jízdou nebo s dýcháním do balonku vás tu nečeká.





Zlatokop: Celá hra je postavena na vydělávání peněz. Pokud se vám v arcade režimu (a se standardním nastavením) podaří vydělat přes 19 tisíc, jste nejen dobří, ale hlavně lepší než my!



CRAZY TAXI

PRVNÍ HRA OD SEGY NA PS2 A HNED TREFA DO ČERNÉHO!



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Acclaim
- **VÝROBCE:** Sega
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Čtyři různí taxikáři s různými auty (parametry jsou opravdu odlišné).
  - Dvě různá města - jedno z automatu, jedno původní.
  - Devět různých miniher.
  - Nadupaný soundtrack s Offspring a Bad Religion.

Vítej, Sego, na palubě PlayStation 2! Ani nevíš, jak rádi tě tu vidíme. S tvojí bohatou databankou her se jistě nudit nebudeme a hned první titul ukázal, co umíš. *Crazy Taxi* je druh hry, který se na konzoly hodí více než cokoliv jiného. Pár minut vám potrvá, než se ji naučíte, ale celou věčnost, než si ji podrobíte. Je to druh hry, který ve vás vyvolá horečnou soutěživost - každá nová hra je pokusem o překonání nejlepšího skóre.

V *Crazy Taxi* usedáte v roli bláznivého amerického taxikáře za volant žlutého kabrioletu. Jezdíte po městě, sbíráte zákazníky a převážíte je, kam si přejí. Zákazníci ovšem mají naspěch a za své peníze chtějí rychlý převoz. Velmi rychlý převoz. Abyste jejich šibeniční časový limit zmákli, bude třeba zapomenout na pravidla silničního provozu a jezdit nejkratší možnou cestou (a tím myslím opravdu nejkratší, tedy vzít to skrz obchoďák, přes trávu nebo tunelem pro podzemku), co možná nejrychleji a pokud možno bez kolizí z ostatními vozy. Vaše taxi je sice nezničitelné, ale čelní náraz s nákladním vozem vás pochopitelně zpomalí. A to není dobré. Cílem je samozřejmě vydělat peníze a také čas.

Minutu vám potrvá, než se ji naučíte, ale věčnost, než si ji podrobíte.

Celá zábava tkví právě v jedinečném systému hry. Zákazníci se neobjevují náhodně, ale podle několika různých přednastavených modelů, přičemž prakticky pokaždé chtějí dopravit na stejné místo. Díky tomu se vlastně postupem času učíte nejen ovládat vůz a využívat zkratek, ale rovněž si do své paměti „ukládáte“ mapu zákazníků a jejich cílů a postupně si tvoříte stále dokonalejší ideální postup. Je totiž naprosto nutné omezit na minimum prodlevu mezi zkasírováním zákazníka a naložením dalšího, a protože se neobjevují noví zákazníci a ti stávající postupně mizí tak, jak je odbavujete, hra je vlastně postupem času přirozeně těžší a těžší. I když to vypadá stereotypně, právě to modelování ideální cesty a série zákazníků je na hře to nejzábavnější a udrží vás u sebe déle než jakákoliv jiná závodní hra.

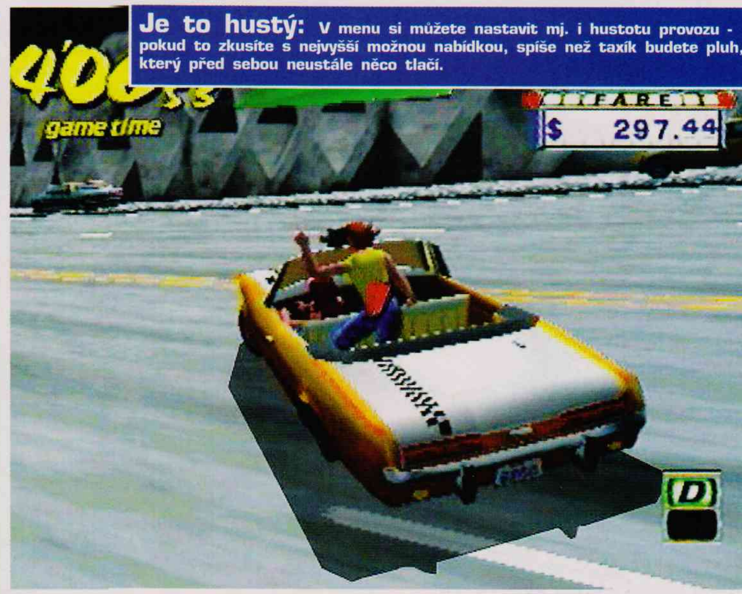
K dispozici máte dvě rozsáhlá města se vším všudy - s dálnicí, pláží a velkým náměstím. Města jsou přeplněna obchody, nejrůznějšími stavbami a památkami, přičemž okoukání nehrozí (jen tak pro představu, v jednom městě najdete stadion, nemocnici, kostel, obchod Levi's, heliport, obchodní dům, hotel, maják, tenisový kurt, autobusové nádraží, parkoviště, dálnici, KFC atd.) a vůbec si nevšimnete absence mapy - jedete prostě po paměti. Navrch je tu ještě režim Crazy Box, což je atraktivní série speciálních miniúkolů. A když už jsme u bilancování, na výběr máte ze čtyř řidičů/taxíků, přičemž každý má trochu odlišné jízdní vlastnosti (rychlost, odolnost proti nárazům atd.). Řízení je samozřejmě arkádové, ale zároveň nepostrádá hloubku - na začátku budete s obtížemi používat plyn, brzdu a zpátečku, časem si však zvyknete na další vychytávky, jako turbo, rychlý rozjezd, smyk či prudké zabrždění s využitím ruční brzdy.



Prachy: Peníze získáváte nejen za zdárné dovezení zákazníka, ale rovněž i za kaskadérské kousky.







Je to hustý: V menu si můžete nastavit mj. i hustotu provozu - pokud to zkusíte s nejvyšší možnou nabídkou, spíše než taxík budete pluh, který před sebou neustále něco tlačí.



Šaltpáka: Řízení je arkádové, ale budete-li chtít vyniknout, musíte používat i speciální „pohyby" k rychlejšímu rozjezdu, k okamžitému zabrždění či turbu. Šikne se.







Jak vidíte, *Crazy Taxi*, ač se jinak jedná o velmi jednoduchou a arkádovou hru, nechybí hloubka a životnost na dlouhé měsíce. Autoři skutečně věnovali pozornost i těm nejmenším detailům a totéž platí i pro grafiku, která ve srovnání s podobnými hrami na PS2 (*Midnight Club*) vítězí na celé čáře. Sega zkrátka umí.

Crazy Taxi je jednou z nejzábavnějších her, které jsem za poslední léta hrál. Má nádhernou grafiku a je jednou z těch her, kvůli kterým si stojí za to koupit PlayStation 2. Hratelnost *Crazy Taxi* se nedá přirovnat k žádné jiné hře - je neuvěřitelně svižná, jednoduchá, adrenalinová a jedinečně rozjařená. A navíc je trochu jako vaše oblíbené jídlo nebo milovaná hudební nahrávka. Nikdy vás neomrzí a vždy se k ní budete vracet. ■

Jan Modrák

WWW.SEGA.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Jednoduchá, svižná a návyková hra. Smrtící kombinace, která dělá z *Crazy Taxi* pecku.

BLAZNIVÉ

9 Z DESETI

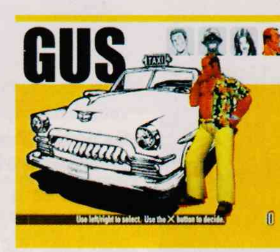
ALTERNATIVY

- **PS1: DRIVER 2** (PSM32 10/10) vysoce zábavná „honičková" závodní hra. Lepší než jednička.
- **PS2: SMUGGLER'S RUN** (NERECENZOVÁNO) Zábavná kombinace off-road závodů a honiček.

Životopis

Jak pravděpodobně víte, *Crazy Taxi* není původní PlayStation 2 projekt. Poprvé se objevila v hernách již v roce 1999 (pochopitelně s volantem, pedály, obrovským displejem a taxikářským „kokpitem") a vzhledem k obrovskému úspěchu se Sega rozhodla hru předělat i pro svůj Dreamcast. Verze, kterou tu tolik blahořečíme, vyšla již před rokem na konkurenční konzole a to je také jeden z důvodů, proč *Crazy Taxi* nezískalo desítku - za ten rok se určitě dalo stihnout více než přesná konverze - pár nových minihier či město by si fandové PS2 zasloužili. Ovšem truchlit není třeba, na Dreamcast právě vychází *Crazy Taxi 2* a vůbec bychom se nedivili, kdyby za pár měsíců vyšel druhý díl i pro PS2. Ve dvojce bude nové město inspirované New Yorkem, nové minihry a další, poměrně vážné zásahy do hratelnosti. Je na co se těšit.











V některých zatáčkách si můžete všimnout i takových detailů, jako jsou natáčející se hlavy ostatních pilotů.







FORMULA ONE 2001



PRVNÍ DÍL LETITÉ SÉRIE V NOVÉM KABÁTU.

Série *Formula One* od SCEE byla až doposud jednoznačnou jedničkou mezi simulátory formule 1 na PlayStation a bylo jen otázkou času, kdy si tato série najde cestu i na mnohem perspektivnější formát PlayStation 2. Všichni jsme očekávali, že nám spojení téměř dokonalé hratelnosti s novým líbivějším grafickým kabátem přinese fantastické zážitky. Skutečnost je bohužel trochu jiná.

První pocity jsou fantastické. Vše začíná velmi přehlednou a graficky povedenou nabídkou. Po chvilce ovšem zjistíte, že to není nic ve srovnání s grafickým zpracováním samotného závodu. Během prvních kol je téměř nemožné soustředit se na vlastní jízdu, protože zkrátka musíte valit bulvy na to množství detailů, kterými oplývají jak monoposty, tak okolí trati. Vše je samozřejmě naprosto plynulé a neuvěřitelně rychlé. Až po nějaké chvíli si uvědomíte, že na skvělém prvním dojmu má svůj podíl také velmi příjemná ovladatelnost vozu. Zřejmě žádná jiná závodní hra s formulovou tématikou totiž ještě nevyužila analogového ovládání tak dobře jako *Formula One 2001*. Ať jedete po rovince, mírnou zatáčkou nebo ostrou šikanou, stále máte nad vozem absolutní kontrolu. Pokud jste ovšem hned na začátku nezvýšili obtížnost, postupně si začnete uvědomovat, že mezi ostatními jezdci nenacházíte žádnou konkurenci. Proto se zřejmě po několika chvilkách rozhodnete obtížnost hry zvednout. A začíná nevyhnutelné procitnutí z krásného snu.



Během prvních kol je pro grafiku téměř nemožné soustředit se na jízdu.

Skvělá grafika zdaleka neznamená, že je hra skvělá také jako celek. Při vyšší obtížnosti se totiž nezlepšují pouze výkony ostatních jezdců, ale mění se také chování vašeho vozu. To je způsobeno vypnutím některých pomocí, které vám při nižších úrovních obtížnosti zjednodušují život. Jedna z nich je naprosto stěžejní. Je jí ve skutečné formuli právě znovu zaváděná kontrola prokluzu. Samozřejmě chápeme, že jemná práce s plynovým pedálem patří mezi dovednosti, které jsou pro jezdce formule 1 nepostradatelné, to ale neznamená, že to musí být to pravé ořechové i ve hře. Zpracování analogového ovládání plynu se totiž bohužel nedá s jemností kontroly zatáčení vůbec srovnávat. Díky tomu se budete s nepříjemným prokluzem kol potýkat při výjezdu ze všech pomalejších zatáček. A věřte, že to není nic příjemného.

Pomalé zatáčky ovšem nejsou v této hře noční můrou jen díky nepříjemnostem s akcelerací. Jsou totiž místem nejčastěji využívaným pro předjíždění. A to je další kámen úrazu. Umělá inteligence

FAKTA

- **VYDAVATEL:** SCEE
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 2
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Hra má licenci na právě probíhající ročník formule 1.
  - Grafické zpracování jednoduše nemá chybu.
  - Ovládání formule ještě nikdy nebylo na analogovém ovladači tak precizní a příjemné.
  - Pocit z rychlosti je místy velmi sugestivní.



Pohled na stupně vítězů působí v kontrastu se zpracováním samotného závodu doslova směšně.





Díky velmi reálným texturám vozovky i okolních travnatých ploch zažijete skutečný pocit z rychlosti. Ten ještě vynikne díky vysokému rozlišení obrazu.





Zajímavě je zpracováno zašpinění pneumatik. Například jejich postupné očišťování po výletu do trávy působí opravdu velmi dobře.

ostatních jezdců je bez nejmenších pochyb na naprosto katastrofální úrovni. Jen si představte situaci, kdy se v několika zatáčkách zavěsíte těsně za jednoho ze soupeřů. Držíte se ho zuby nehty a čekáte na vhodné místo pro předjetí. Určitě nejpříhodnější jsou dlouhé rovinky zakončené prudší zatáčkou, které umožňují předjetí díky vyšší maximální rychlosti nebo takzvaně „na brzdy". Na takovéto rovince se tedy přeženete kolem svého soupeře a potom se můžete krátce radovat ze získané pozice. A proč krátce? Velmi často vás totiž právě pokořený jezdec těsně po předjetí nemilosrdně vystrčí z trati. Pokud jde o vyvrcholení boje, který trval několik kol, je to velmi iritující. A na nedostatky umělé inteligence nebudete lát jen při předjížděcích manévrech v průběhu závodu. Ani pole position vám totiž nezaručí, že se v klidu dostanete za první zatáčku. Díky tomu se dokonale vžijete do role Michaela Schumachera po loňských velkých cenách Rakouska a Německa.

Celkově jde tedy o hru s obrovským potenciálem, ale co je platná sebevětší snaha, když potom autoři nadělají pár zásadních chyb. A přehnaná snaha o zvýšení reálnosti simulace spolu se stupidně agresivními soupeři vytvářejí chyby, které nepřehlédne ani ten nejtolerantnější hráč. Snad to vyjde příští rok. ■

Jakub Holý





WWW.SCEE.COM/F1

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

VERDIKT

Na první pohled dokonalá hra, která bohužel trpí nepřehlédnutelnými a zbytečnými chybami.

NEVYLADĚNÉ

7 Z DESETI

TV kamera



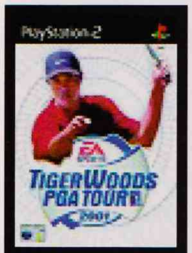
Opravdu skvěle je zpracován jeden z herních pohledů. Formuli totiž můžete řídit z pohledu televizní kamery, která je používána ve skutečných přímých přenosech a má naprosto dokonalé umístění nad hlavou jezdce. Klasický pohled z kokpitu je bohužel dost nepřehledný a při pohledu z nadhledu pro změnu ztrácíte pocit z rychlosti. Toto umístění kamery si ale bere to nejlepší z obou. Vidíte dost daleko, máte přehled o poloze předních kol a díky velmi reálně zpracovanému pohybu pilotovy přilby se do hry mnohem lépe vžijete. Věřte, že už nikdy nebudete chtít hrát simulátor formule 1 z jiného pohledu.



ALTERNATIVY

- **PS1: Formula 1 2001** (PSM38 9/10) Nejlepší formule na PS1. Co dodat?
- **PS2: F1 Championship 2000** (PSM34 6/10) Vizuálně lesklá, ale jinak bída...

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



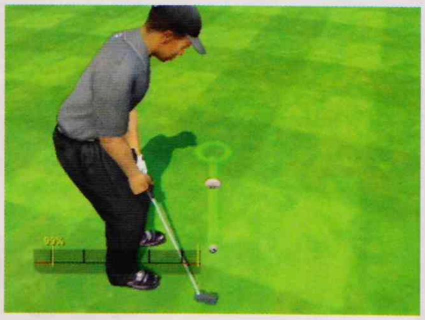
FAKTA

- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** In-house
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1 až 4
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Skutečná hřiště včetně Poppy Hills.
  - Skvělý a přehledný tutorial.
  - Motion-capturovaný Tiger Woods.
  - Příjemný ovládací systém - konečně!

TAK TOHLE VÁS URČITĚ PROBERE.

V golfových hrách většinou nevadí, když nezvládáte onen golfový švih. *Tiger Woods PGA Tour 2001* se stala prvním titulem v tomto žánru, který upustil od ovládacího systému spočívajícího v pouhém mačkání tlačítek. Zatímco se dosud veškeré nutné sportovní dovednosti omezovaly právě na mačkání tlačítek, které zajistily potřebný švih holí a odpálení míčku, EA konečně jaksepatří využili analogovou páčku.

Nyní vyžaduje odpálení míčku z hráčovy strany jistou zručnost. Stlačením analogové páčky dolů začnete nápřah, přičemž podle hodnoty na barevném ukazateli poznáte, jakou do úderu



vkládáte sílu. Až budete připraveni, trhnete páčkou nahoru a tím švih dokončíte. Pokud se vám zdá, že to ani zdaleka není nic tak převratného, pořádně se pletete. Například je teď mnohem obtížnější načasovat správně zvolení síly a odpal míčku, protože páčka není ani zdaleka tak přesná jako tlačítko. Výsledkem je tedy hra, která vyžaduje opravdové umění.

Mezi plusy můžeme také zařadit výukový režim, kde si vypilujete další střelecké dovednosti, krátké animace ukazující hráče pozorující po odpalu dlouhé míčky a zvukové efekty, když míček zapadne do jamky. Podobně i kamera zabírá každý míček jako při dobrém televizním přenosu a zvýrazňuje všechny možné detaily, které se již staly synonymem pro sportovní tituly od EA.

Rozvážné tempo golfu samotného sice asi nezaujme ty, kteří tomuto sportu nefandí, ale *Tiger Woods PGA Tour 2001* se do budoucna stává novým měřítkem pro golfové hry. ■

Steve Merrett



Do toho, zlato: Písková pole vypadají ve hře pozoruhodně realisticky, a to už nemluvíme ani o pískové sprše, kterou zvednete při odpalu.

WWW.EASPORTS.COM

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Nejdůležitější je načasování a přesnost - nové měřítko golfových her.

MA ŠVIH

8 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: EVERYBODY'S GOLF 2** (PSM27 9/10) Vzhled kreslených filmů a skvělý ovládací systém - nejlepší golf na PS1.
- **PS2: SWING AWAY GOLF** (PSM35 9/10) Názory na tenhle kreslený golfový simulátor se hodně liší.

EVER GRACE



FAKTA

- **VYDAVATEL:** Ubi Soft
- **VÝROBCE:** From Software
- **DATUM VYDÁNÍ:** V prodeji
- **VĚKOVÉ OMEZENÍ:** Žádné
- **POČET HRÁČŮ:** 1
- **ANGLIČTINA:** Nepotřebná
- **SPECIALITY**
  - Můžete hrát jako dvě různé postavy.
  - Oblečení, které si zvolíte, ovlivňuje reakce postav.
  - Útoky mají různou sílu podle toho, jak zmáčknete analogová tlačítka.

NEJLEPŠÍ RPG NA PS2? NO NEVÍM!

E*ver Grace* měla být původně vydána na PS1, ale vývojáři ji pak přesunuli na PlayStation 2, aby mohli plně realizovat své představy. Pokud se v praxi nezdaří, je asi stejně užitečná jako čokoládová kamna.

Ever Grace chybí jedna důležitá věc: schopnost navodit správnou atmosféru. Postavy nikdy plně nevznítí vaše emoce, jak to dokáží třeba v sérii *Final Fantasy*. Je vám jedno, jestli Darius nebo Sharline (postavy, které řídíte) na výpravě zemřou - což možná není tak úplně od věci, když umíráte



Zákeřné hadříky: Co máte na sobě, určuje, jak na vás budou ostatní reagovat.

každou chvilku. Hře na poutavosti nepřidá ani nedokonalé ovládání, a když se dostanete do bitvy třeba proti několika protivníkům najednou a nemůžete zaměřit cíl, pěkně vás to naštve.

Pokud jste již, což je víc než pravděpodobné, nějaké RPG hráli, může vám *Ever Grace* připadat jako něco, co už tu bylo. Epický příběh, body a kouzelné zbraně jsou tradičním a neustále opakovaným erpégéčkovým receptem.

Najdete tu i pár originálních nápadů. Oblečení, které svému hrdinovi vyberete, ovlivňuje reakce ostatních postav: některé vás budou napadat, pokud zvolíte špatné barvy. Na tlak citlivá tlačítka na ovladači Dual Shock 2 dostala využití při útocích, síla stisku se totiž projeví na jejich provedení a razanci. Tento efekt je sice omezený, ale ve hrách pro PS2 prozatím nemá obdoby.

Není to žádná hrůza, vlastně jde o nejlepší tradiční RPG na PS2, ale také to není žádná bomba. Prostě promarněná příležitost. ■

Craig Pearson



Říká si o problém: Všechna kouzla světa nemohou zamaskovat, že *Ever Grace* nemá v rukávu žádné nové RPG triky.

WWW.UBISOFT.CO.UK

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín – VERDIKT

Obyčejné tradiční RPG s několika skvělými nápady, které by mohly - a měly - fungovat.

NEVÝRAZNA

6 Z DESETI

ALTERNATIVY

- **PS1: FINAL FANTASY IX** (PSM34 9/10) Skvělá hra, do níž se vyplatí investovat.
- **PS2: SUMMONER:** (PSM36 6/10) Jedno z několika málo slušných RPG na PS2.

A OD DO Z

VŠECHNY CHEATY PRO PS2, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

ARMOURED CORE 2
Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte
L2 + R2 + R3.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL
Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○.

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

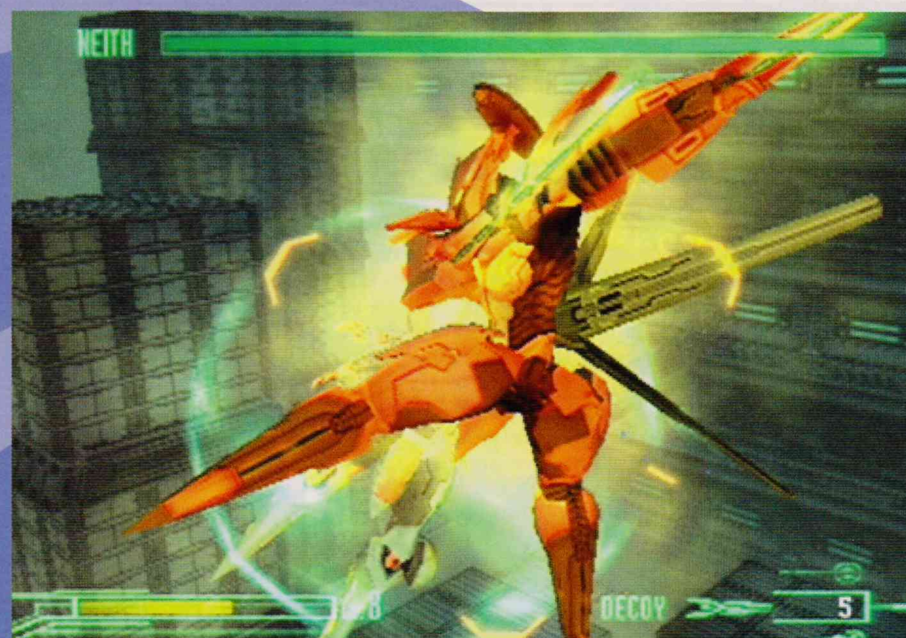
THEME PARK: ROLLER COASTER
Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte:
←, ↓, ×, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte:
↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑



ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R3, L2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte
L2, L1, L2, □, ○, □, Start, □, ○, Start.

RAYMAN 2: REVOLUTION
Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovně.

SILENT SCOPE
Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzoly, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější.
Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.
Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ×, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.
Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte
△, ×, →, ←, →, ←, ○, ×, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.







SMUGGLER'S RUN
Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, L1, L2, R2, →, →, →.
Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SSX
Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, × a stiskněte □, △, ○, ×, □, △, ○, ×.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ×, ×, ×, ×, ×, ×, ×, □.

X-SQUAD
Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3. levelu, senzorem na 3. levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

WILD WILD RACING
Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS
Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte
○, ×, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.



TEXT: Jiří Zídek, Lukáš Danihelka

MEDIA

CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

NASH- THE CHANCER



Říká se o nich, že jsou velikou nadějí současné hudební scény. O mně se kdysi říkalo, že jsem největší nadějí naší sídlištní hospody, než mě přepili dvojčata Dolejšovi. Ne že bych přál této kapele stejný osud, ale přisuzovaný význam jejich přínosu mi přijde lehce diskutabilní. Na desce se sice vcelku povedeně promíchává několik stylů, od triphopu přes kytarovky až k rapu, nicméně možná právě to způsobuje dojem splácanosti. Čeho si nejvíce cením, je fakt, že kapela našla i v dnešní předimenzované době celkem osobitý styl, který vypadá téměř nezaměnitelně. K tomu přispívá i takový nevýrazný, avšak opět nezaměnitelný styl zpěvu, který přímo lahodí se zvukem kapely. Jedinou chybou je nakonec to, že se všechny tracky, opět nezaměnitelně, slévají do jednoho celku.

VYDÁVÁ: UNIVERSAL
VERDIKT: Určitě z nich něco vyroste. **7/10**

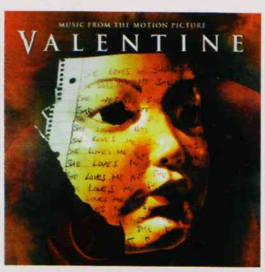


>>V prodeji>>

WHEATUS - WHEATUS

Pokud sledujete MTV, tak vám asi neunikl nejprovařenější hit současnosti - *Teenage Dirtbag*. Přiznám se, že ani já nejsem vůči němu imunní. Po hodinách přesvědčování sebe sama o stupiditě singlu jsem nevydržel. Dalším důvodem byla přítomnost té skvělé herečky na videoklipu, který vás provede trailerem na zřejmě výsostně psychologický snímek ze života amerických středoškoláků, *Loser*. Otázka se vznášela nad zbytkem desky. Možná oprávněně, možná ne. Nejsem s to posoudit, jestli je dobře, že je plná nekomplikovaných středoškolských písniček s nádechem několika stylů, nebo jestli je to odvařená a odfláknutá dolarová mydlina. Já opravdu nevím. Já jen vím, že se mi to celkem líbí a že přes svou jednoduchost nabízí určité kouzlo.

Vydává: SONY MUSIC
Verdikt: Nejsme Loseři. **7/10**



>>V prodeji>>

HUDBA Z FILMU VALENTINE

Předem Vás upozorňuji, že jestliže jste zvyklí přeskakovat recenze na filmovou hudbu, jak Ferda Mravenec beruščin orgasmus, pak važte své následující kroky. Ve filmu *Valentine*, o kterém mimochodem nemám ani páru, zazní několik známých jmen a hlavně spousta povedených kusů. Podle zvuku a stylu hudby soudím, že ve filmu nepůjde o žádnou romantiku, naopak předpokládám, že minimální počet zavražděných překročí počet tracků. Nelze nevypíchnout opravdu výjimečný příspěvek od skvělých Linkink Park, následují další záruky kvality, jako Rob Zombie, Anna Zombie a Karel Zombie neboli Orgy, Marylin Manson a Filter. Tvrdý soundtrack neposkytuje žádné odloženiny, ale spoustu podařených tutovek. Určitě kupte.

Vydává: WARNER MUSIC
Verdikt: Na ten film bych rád zašel. **8/10**



>>V prodeji>>

EMMA BURTON - A GIRL LIKE ME

Pokud jste patřili mezi početnou skupinu jedinců, kteří nesnášeli Spice Girls více než svou učitelku matematiky, máte možnost pokračovat ve své duševní onanii. Jednotlivé členky nejen že obnovili činnost své mateřské kapely, ale navíc vyrážejí se samostatnými alby. Já měl tu čest poslechnout si sólové projekty Emmy Burton a Geri Halliwell. No, myslím, že Geri dopadla o něco lépe, ale ani Emma určitě nepadá do podprůměru, který nabízí Spice Girls. *A Girl Like Me* je naplněná nekomplikovanými popovými popěvky, které nepřekračují hranici neúnosné stupidity a které se za určité konstelace mohou zalíbit vám i vaší matce. Ale té spíš, Marii Rottrovou také poslouchala ona, ne vy.

Vydává: MONITOR EMI
Verdikt: Čekal jsem to horší, přísahám. **6/10**



>>V prodeji>>

BON JOVI - ONE WILD NIGHT (LIVE)

Tady je to přece jasné. Jsou to jedni z nejvýznamnějších matadorů kolovrátkového melodického rocku, při jejichž písničkách zaslzí nejedno oko sentimentální hysterky. Nerad bych skupině křivdil a rád potvrdím, že jejich kariéra je určitě o něco kvalitnější než samostatná dráha Jona Bon Joviho. Možná, že si někteří z vás vzpomenou na dobu, kdy místo na odchodu na gympl počkali na odchod rodičů, zavřeli se s kamarády a kýblem piva do obývacího pokoje k satelitu a spokojeně relaxovali u MTV. A to je historie Bon Jovi, tak jak si ji pamatuji, neb tenkrát byli jedni z nejvysílanějších. Právě proto si člověk rád poslechne jejich staré fláky a věřte mi, že mnohem raději v aktuální živé podobě. Obsah disku vypichuje největší hity ve velmi slušné zvukové kvalitě.

Vydává: UNIVERSAL
Verdikt: Ze sentimentu. **6/10**

WEB

Sedíte si na zadku a podíváte se do celého světa

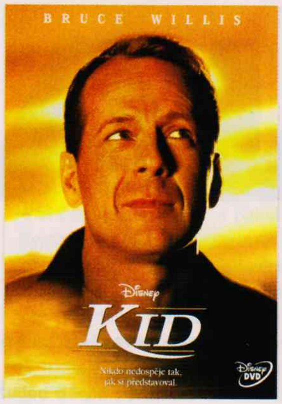
Nový oficiální web našeho magazínu (*www.psmag.cz*) stále připravujeme, takže si ukraťte dlouhou chvíli na následujících stránkách, které jsme pro vás vybrali. Začněme třeba se serverem *www.alimokujin.net*, což je homepage jednoho českého fandy PlayStation. Oproti podobným serverům je tento velmi solidně nadupán informacemi, které pochopitelně reflektují autorovy zájmy - nejoblíbenější hrou je zjevně série *Tekken* a podle toho to tu vypadá. Solidní web!



Další velmi zajímavý server hledejte na adrese *www.10000000.cz* (těch nul je tam sedm). Je to oficiální stránka české verze soutěže *Chcete být milionářem?* a najdete na ní celou řadu zajímavých informací. Vedle pravidel, nejrůznějších souvisejících článků a seznamu nejúspěšnějších soutěžících je jistě největším tahákem možnost zkusit si soutěž na vlastní kůži - je tu databáze otázek od začátku soutěže až do začátku března (celkem 80 pořadů) a v přehledném grafickém rozhraní, které připomíná skutečné studio, můžete zkusit štěstí. Pochopitelně bez nároku na cenu, ale tak už to chodí.



DVD MĚSÍCE



KID

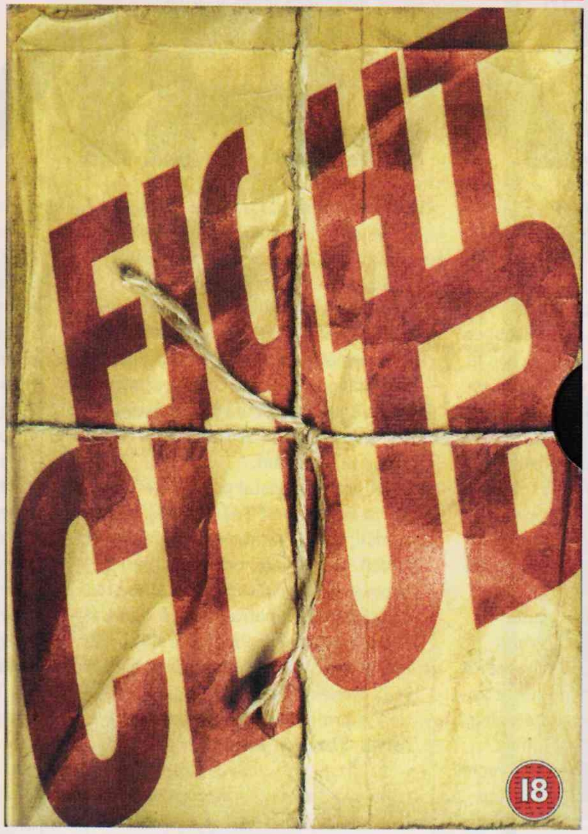
The Kid

Režie: *Jon Turteltaub*

Hrají: *Bruce Willis, Spencer Breslin*

Bruce Willis pomalu stárne. Už se nehrne po hlavě do smrtonosných pastí ani si nehraje na posledního skauta. Natahuje si pomalu papuče a hraje si s dětičkami. Tentokrát to je pěkně nechutný tlustý fracek, který představuje Willisovo mladé já, jež se k nesmrtelnému skautovi dostalo časem z dávno zapomenuté minulosti. Jemná zábava pro celou rodinu, poznání sebe sama, morální ponaučení. Ano, i tak se dá definovat rodinná komedie. Willisův akční škleb se pomalu vytrácí. Škoda, na DVD by mu víc slušel v *Die Hard 4*.

FILM: 7/10, **ZVUK A OBRAZ:** 8/10
BONUS: 7/10



KLUB RVÁČŮ

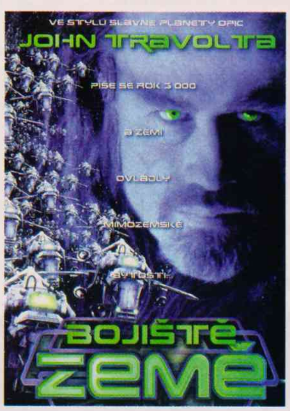
Fight Club, USA 1999

Režie: David Fincher
Hrají: Brad Pitt
Edward Norton

Ujetáci, schizofrenici, anarchisti a výrobci mýdel, jásejte. Tak už ho tady konečně máme. A ke všemu v luxusně baleném dvoudiskovém vydání. Tyler a Durden a nebo Durden a Tylor hodlají tímto definitivně okupovat vaše domovy a den co den vám za použití té nejvyšší možné kvality obrazu a zvuku vtloukat do hlavy svůj ujetý a černočerný příběh.To už hraničí s výplachem mozku. A víte, co je na tom nejhnusnější? Že jim neodoláte. Tohle DVD prostě budete muset mít!

„To už hraničí s výplachem mozku. A neodoláte mu. Tohle DVD prostě budete muset mít!“

FILM: 10/10
ZVUK A OBRAZ: 10/10
BONUS: 10/10



BOJIŠTĚ ZEMĚ

Battlefield Earth, USA 2000

Režie: *Roger Christian*

Hrají: *John Travolta, Barry Pepper*

Člověk není člověkem, ale lidským zvířetem. Obrovští mimozemšťani ho pravidelně kopou do zadku a používají jako volskou sílu. Není proto divu, že si člověk uvědomí, že má být člověkem, nikoliv zvířetem, naučí se ovládat historickou bojovou techniku a obrovské mimozemšťany nakope do zadku pro změnu on. Tomu se říká revoluce a ta, jak je známo, spolu s evolucí a ejakulací řídila tok dějin. Proti tomu ani Travolta s dredy nic nezmůže.

FILM: 2/10, **ZVUK A OBRAZ:** 5/10
BONUS: 3/10

Tradiční pošta: **Oficiální český PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7**
Vesmírná pošta: **janm@omegagroup.cz**

LISTÁRNA

NAD DOPISY ČTENÁŘŮ



DIABLO 2

Vážená redakce, mám na vás dva dotazy: rád bych věděl, jestli se na našem trhu někdy v budoucnu objeví hra *Diablo 2*, pokud ano, doufám, že se o ní dočtu v některé z vašich recenzí. Dále by mne zajímalo, jestli v Čechách seženu něco, na čem bych mohl vytvářet svoje vlastní hry.

Michal z Trutnova

Diablo 2 vyšlo pouze na PC a žádná další verze zatím nebyla ohlášena. Vyloučit tedy vydání nemůžeme, ale zatím to nevypadá dobře. Pokud by snad vyšla, recenzi v *PSM* rozhodně najdete. Amatérský vývoj her na PlayStation dosud probíhal přes tzv. Yaroze verzi konzoly (černý povrch), ta už se však dávno neprodává. Před pár dny jsme však četli o vyvinutí verze operačního systému Linux pro PS1. V blízké době by se na něj mělo objevit i vývojové prostředí a pak by měl být vývoj přístupný opravdu komukoliv. Více v příštích číslech.

ŠKOLA KOMENTÁŘE

Jsem velkým fandou fotbalových her, hlavně série *FIFA*, *This Is Football* a čerstvě *ISS Pro Evolution 2*. Postupem let se fotbal na PlayStation stává stále dokonalejším a *ISS* je fakt pecka, přesně jak jste psali. Přesto stále existuje jedna věc, která je v těchto hrách na špatné úrovni. Komentář. Je to něco, co asi čeští hráči moc nepostřehnou, ale já umím anglicky stejně jako česky (tři roky jsem žil v Americe), takže mu rozumím a někdy to je opravdu síla. Hra skončí remízou a komentátor řekne: „Shame, one team had to lose!“ Nebo si v klídku běžíte po křídle k bráně a najednou se ozve: „An endless barrage of shots!“ Někdy mám pocit, že se komentátoři TV Nova učili komentovat u playstationových fotbalů. Bohužel to není jen záležitost fotbalů, ale třeba i *NHL* nebo nové *Formula 1*. Myslíte, že je opravdu tak těžké naprogramovat komentář, který by odpovídal skutečnému dění na hřišti? Dost mi to kazí jinak perfektní požitek. A mimochodem, mohli byste vymyslet nějaký turnaj v *ISS*, co vy na to?

Filip z Plzně

Máš naprostou pravdu, také si u hraní *ISS* (či kteréhokoliv jiného fotbalu) občas vzpomeneme na Vaška Tittlebacha nebo Pavla Poulíčka, což rozhodně není dobrá vizitka Konami. Když už firmy investují do tamních známých komentátorů, měly by se komentáři trochu více věnovat, faktem však je, že algoritmus pro kvalitní komentář je na celé hře možná vůbec nejsložitější. Nyní jdou tedy vývojáři dvěma různými směry - buď bohatým, ale často nepřesným komentářem, nebo velmi chudým a stručným, který je navíc proti dění na hřišti zpožděn o tři vteřiny. Nejsme si jisti, co je lepší. Turnaj máme skutečně v plánu, zatím si všichni kupte *ISS Pro Evolution 2* a trénujte!

STAŘÍK

Píši vám, abych vám řekl o svém dědovi - je mu 76 a již od loňského roku se stal posedlým PlayStation. Už dokončil mj. *Resident Evil 3*, *Grand Theft Auto* a *Tomb Raider 5*, v oblibě má i sérii *Final Fantasy* a momentálně smaží *Bloody Roar*. I když si o krvi myslí své, nadevše miluje kvalitu a hratelnost. Je pro nás zvláštní přijet k němu na návštěvu a najít ho rozvaleného u PlayStation. Jeho první otázka obvykle směřuje na nové cheaty nebo nějaký návod. Nevíme, co si o tom myslet, ale vlastně jsme rádi, že má pro co žít. Babička nám zemřela před třemi lety, takže je sám.

K hraní se dostal po přečtení dopisu Karla Petráka v *PSM24*, který ho přesvědčil, že PlayStation není jen pro malé děti. Nebýt vašeho časopisu, asi bychom si při návštěvách povídali o stoupajících cenách potravin nebo o novinkách v sousedství. Přál bych si, aby si tenhle dopis mohli přečíst další dědečkové či babičky a aby zjistili, že PlayStation je pro lidi každého věku! Díky!

Marek Slavík, Brno

Vzkaz rádi předáváme. Zatímco většina dědečků ráda hovoří o 2. světové válce, zdá se, že ten Markův raději hraje *Medal Of Honour*. Doufejme, že nejde o ojedinělý případ a možná že jednou herní vývojáři budou moci vytvářet hry speciálně navržené pro dříve narozené.

DEMO 38

Co jste to psali za blbosti v *PSM38* o tom, že po videu *C-12* vydáte demo? Já žádné video nemám, a to kupuji časopis pravidelně skoro dva roky! Dále píšete v Downloadu o videu na hru *The Simpsons Wrestling*, ale na CD bohužel žádnu není, ať se dívám sebevíc. Mimo to, CD 38 se vám skutečně povedlo - pouhá dvě dema, to už je síla.

Chválím nápad přidat na CD starší dema, a co se týče plakátu, je fakt super, aspoň něco. A ještě jedna věc - v čísle 37 je na CD natisknuto Euro demo 68, což je v pořádku, ale v následujícím čísle je na CD Euro demo 70. Ne že by mi to vadilo, ale asi v tom máte pěkný nepořádek...

Martin Mikulica, Český Těšín

Podrobněji jsme se k situaci našeho demo CD vyjádřili již v minulém čísle. Euro demo 69 jsme přeskočili, protože bylo ještě horší než sedmdesátka (pouze dvě hratelná dema, navíc na špatnou a průměrnou hru). U videa *The Simpsons Wrestling* byl problém trochu někde jinde - výrobce nám ho slíbil, ale dodal jej v nekvalitní podobě, a tak jsme ho na CD nemohli umístit. Bohužel bylo už po uzávěrce. Sorry.

V každém případě, lapálie s poloprázdným demo CD je za námi. V tomto čísle najdete šest hratelných dem, příště bude dokonce sedm,



a i když jsou některá starší a již jednou zveřejněná, máte možnost si zasoutěžit a vyhrát.

Navíc jsme samozřejmě ani v nejmenším nepolevili ve shánění úplně nových demoverzí. Máte se na co těšit.

150 STRAN?

Váš časopis je úžasný, a pokud v červnu vyjde PlayStation Magazín se 150 stranami, není co dodat. Ale i přesto bych měl pár otázek. Proč nebudete každý měsíc vydávat plakát? Snad ten kus papíru není zas takový problém.

Jak je to vlastně s hodnocením? V *PSM36* jste hru *Shadow Of Memories* ohodnotili 5/10, ale na internetových magazínech IGN a Videogames ji ohodnotili 8,5/10. Komu mám věřit?

Antonín Phan, Nový Libouchec

150 stran? Tak to bychom asi nezaplnili. On často není problém s naší vůlí nebo financemi, naplnit 150 stran atraktivními a čtivými informacemi o PS1 je nemožné, tolik jich zase není a na plakát se také každý měsíc neobjeví dva úžasné obrázky. Preferujeme zkrátka kvalitu před kvantitou a doufejme, že nový vzhled příštího čísla vás přesvědčí.

Hodnocení hry není nikdy objektivní a je jen na vás, komu věříte. Se serverem IGN (*www.ign.com*) máme dobré zkušenosti, ale máme pocit, že jsou z her na PS2 možná trochu příliš nadšeni. Jde však v každém případě o dva názory - spíše než z hodnocení se snažte čerpat informace z textu recenze, který vám určitě lépe naznačí, zda hra odpovídá vašemu vkusu.

KONČÍM

K obsahu posledních čísel: *PSM37* - 6x demo, z toho čtyři opakovaně, *PSM38* - 2x demo + 7x video. Přestávám kupovat váš časopis, protože za 230 korun toho nabízíte čím dál tím méně. S pozdravem Váš bývalý čtenář.

Radek

Je nám líto, že jsme přišli o jednoho čtenáře, a doufáme, že všichni ostatní s námi ty dva slabší měsíce přečkali a nyní mají z CD stejnou radost jako my. V příštím čísle navíc odhalíme novou podobu papírového časopisu a věříme, že pak se vrátí i Radek.

SOUTĚŽE

Píšu vám, protože jsem přišel na pár věcí. Jsem velkým fandou vašeho časopisu. Ačkoliv ho nemám předplacený, kupuji si ho už velmi dlouho. Nechci vás kritizovat, ale jen vám navrhnout pár věcí, které by mohly přispět k vaší popularitě. V první řadě jsem si uvědomil při čtení listárny, že v ní něco chybí. Co by to asi mohlo být? Je to věc, která je v jiných časopisech naprosto běžná. Je to odměna, neboli spíše jen samotný dopis měsíce. Myslím si, že kdybyste odměňovali dopisy měsíce, nejen že by se zvýšil počet dopisů, ale také jejich kvalita. Zkrátka by bylo příjemnější mít větší šanci něco vyhrát. Dále nevím, co se stalo, ale volal jsem na vaši Hotline, zvonilo to a nikdo nikde. Teď už zbývá jen napsat, ať se vám daří jako doposud a ať máte více dopisů pochvalných než kritizujících. Mějte se!

Josef Németh, Prostějov

Lukáš, který sedí u Hotline telefonu, je také jenom člověk a v květnu byl jeden týden nemocen, takže linka nebyla v provozu. Omlouváme se všem volajícím.

Jinak se soutěžemi jsi přesně trefil náš hlavní záměr s novým pojetím *PSM*. Chceme se více přiblížit čtenářům, poskytnout jim více šancí podílet se na tvorbě časopisu a samozřejmě vyhrát. Proto budou nejen soutěže s CD, ale také čtenářské recenze, výhry v dopisech, další soutěže atd.

098

Vážená redakce, nedávno jsem vám napsal, ale napadlo mne pár dalších témat. Nejprve k číslování stran - ne že by mi vadil tvar čísel, to v žádném případě, ale jsou pouze na stranách 3-98 a psát tam 003 nebo 098 je plýtvání tiskovou barvou. Ta nula na začátku nemá absolutně žádný smysl. Jestli jí ho chcete dát, zvedněte počet stran o dvě.

Plakát. Vaše reputace u mě vzrostla hned o dalších 1000%. A další stovka navrch za to, že je na jedné straně *Wipeout Fusion*. Poslední informace o této hře byly v čísle 26, a to už je přesně rok! Série *Wipeout* je jednou z mých nejoblíbenějších her, a proto bych vám byl vděčný za alespoň pár řádků informací.

Váš komiks Game Over se mi moc líbí. Je daleko lepší než Vývojářský peklo - je to vážně trefa do černého a pevně doufám, že jen tak nezmizí. Řekněte mi, kdo je van Helsing, abych ho mohl začít uctívat.

Co film *Final Fantasy*? Jak daleko je jeho výroba? Dostane se vůbec do kin v ČR? Na tyto a spoustu dalších otázek ohledně *FF* filmu bych uvítal odpověď. Myslím, že to bude bomba, a určitě bych na něj šel. Chodím do kina jednou do roka, protože si pečlivě vybírám, jsem totiž puntičkář, ale toho jste si už určitě všimli.

Tak, to by bylo asi tak všechno. Jestli mne napadne něco dalšího, dám vědět, zatím se mějte!

Pavel Stuchlík, Praha

Takže postupně, i když k tomu stránkování opravdu není moc co říci - trojmístná čísla stran jsou součástí designu, doufejme, že vám to netrhá oči :-).

Pár informací o *Wipeout Fusion* najdete již v tomto čísle. Dlouhá přestávka byla zapříčiněna nedostatkem nových informací - jednu dobu to dokonce s hrou nevypadalo dobře a měla být zrušena, ale nyní jsme si ji konečně zahráli a je to fakt pecka.

Jsme rádi, že se vám strip Game Over líbí - je to zkrátka trochu jiný druh humoru a jsme rádi, že nám ten experiment vyšel. Totožnost van Helsinga nemůžeme prozradit, říci můžeme jen to, že se jeho skutečné jméno pravidelně objevuje na stránkách *PSM*.

O filmu *Final Fantasy* a všech dalších filmech natočených podle her se více dozvíte v rozsáhlém materiálu, který připravujeme do 41. čísla. Film *Final Fantasy* byl již dokončen a čeká na americkou premiéru 11. července, k nám se dostane 2. srpna. Toť pro tento měsíc vše, těšíme se za měsíc, už v novém kabátě!

DOPIS MĚSÍCE

NEJVĚTŠÍ FANDA CRASHE!

Mám autistického syna Adama, kterému je 15 let. Jeden z rysů autismu je posedlost a náš Adam je posedlý Crashem Bandicootem.

Adam má všechny jeho hry a obrázky vystřižené z vašeho časopisu. Jak se můžete přesvědčit z fotografií, je velmi talentovaný v modelování. Dokonce vytvořil i model Jasona Rubina, který vytvořil Crashe spolu s ostatními v Naughty Dog. Napsali jsme i do Sony, odkud nám poslali pár speciálních fotek a plakátů. Rádi bychom jim tímto poděkovali a byli bychom rádi, kdyby se Adam objevil ve vašem časopise.

Pavlína Králová, Tábor

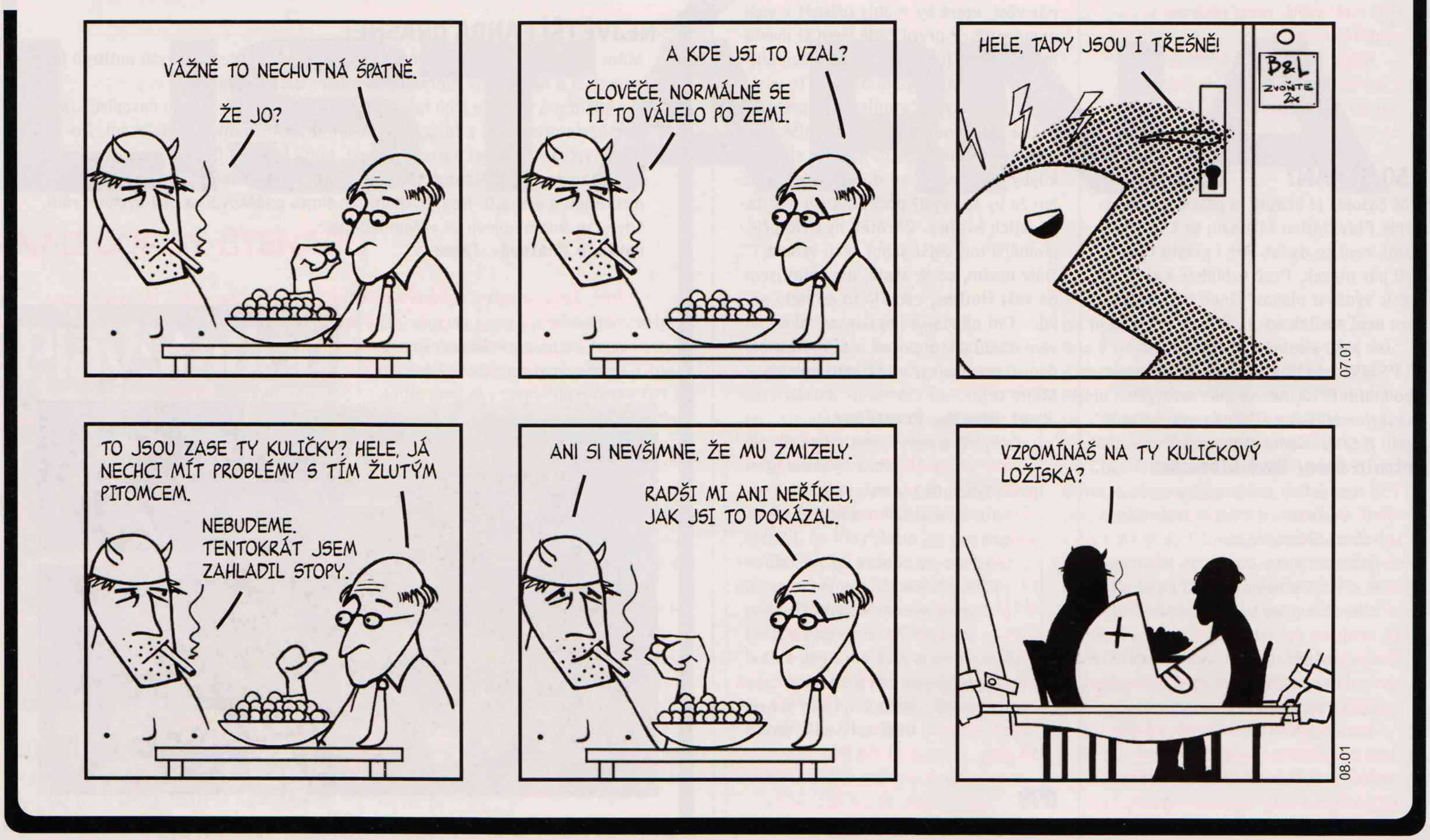
Říci, že jsme byli v redakci Adamovými modely omráčeni, by bylo trochu zdrženlivé. Jsme si jistí, že je Adam největším fandou Crashe Bandicoota na světě, a to nejmenší, co pro něj můžeme udělat, je zveřejnit jeho fotografie v našem skromném plátku. Dobrá práce, Adame!!



NAZÁVĚR...

Game Over

Text a ilustrace: **van Helsing**



PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

EVIL DEAD
HAIL TO THE KING

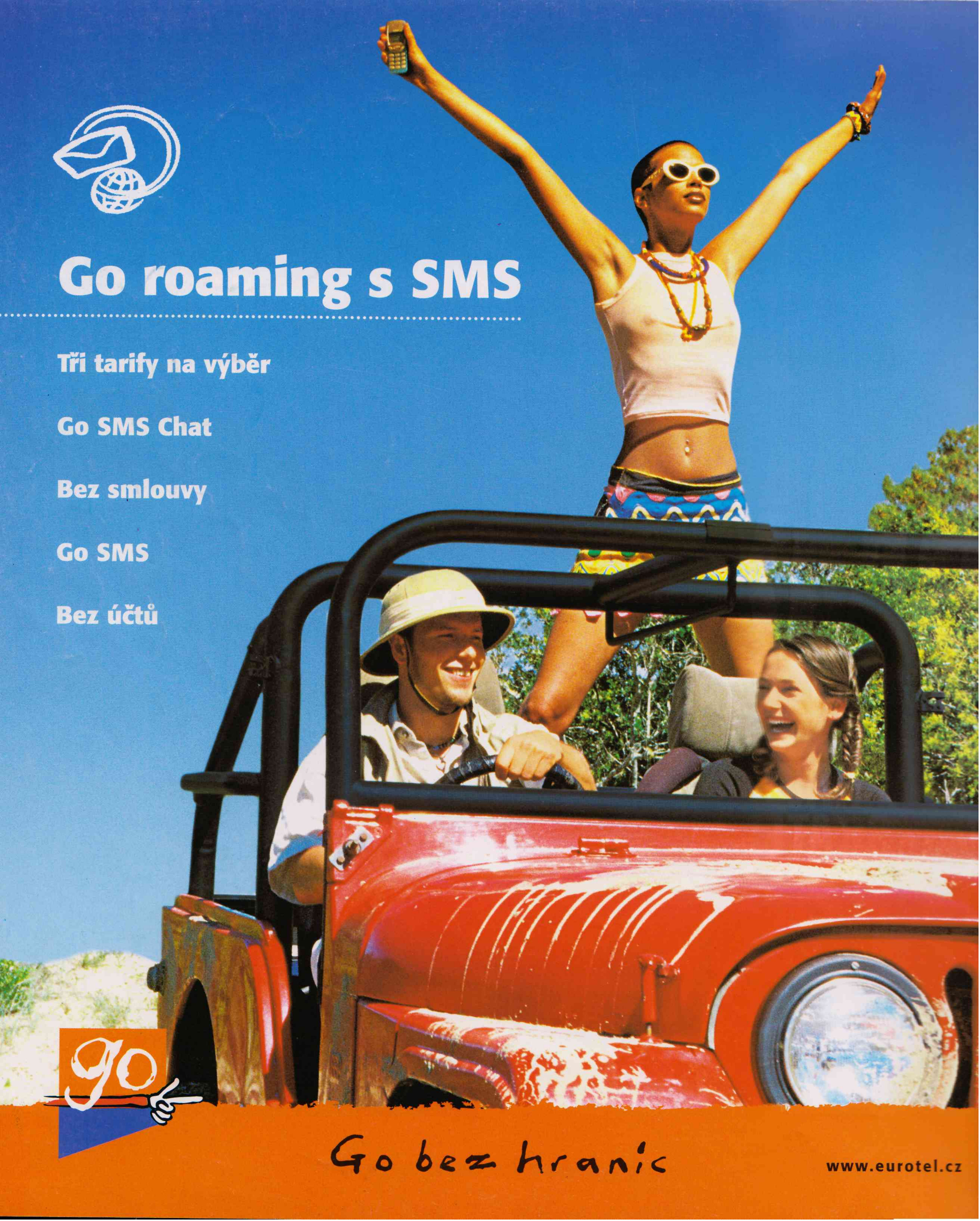


ŘETĚZOVÁ PILA SE K VÁM NEZADRŽITELNĚ BLÍŽÍ. KONEČNĚ SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE STŘEVA DRÁSAJÍCÍHO HORORU!

PLUS! Další nové informace o hrách *Spider-Man 2, X-Men Mutant Academy 2* a *Tony Hawk's 3*! • Každá hra z letošní výstavy E3 odhalena! • Další informace o *The Italian Job* - tentokrát odhalujeme úžasné mapy měst! • Recenze galské bláznivé a žánrově nezařaditelné hry *Asterix: Mega Madness* • Jak mobilní telefony změní způsob, jakým chápeme PS1. • Recenze nadupadné RPG *Technomage*. Tipy na *ISS Pro Evolution 2* a *Toy Story Racer*! • A hlavně - zbrusu nový design Oficiálního českého PlayStation Magazínu - to vše a ještě mnohem více již za měsíc!

ČÍSLO 40 V PRODEJI OD 12. ČERVENCE!

Obsah příštího čísla podléhá změně vynucené zemětřesením, požárem, výbuchem sopky a jinými (i podstatně nevinnějšími) důvody.


Go roaming s SMS
Tři tarify na výběr
Go SMS Chat
Bez smlouvy
Go SMS
Bez účtů
go
Go bez hranic
www.eurotel.cz

VIDEO DOMÁCÍ KINO

TŘETÍ ČÍSLO VYCHÁZÍ 6. ČERVNA 2001



NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ“ PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY : 6. ČERVNA VYCHÁZÍ VIDEO DOMÁCÍ KINO

